

148 Seiten
Xena: Vom TV- zum PlayStation-Auftritt.
Nintendo-News: 128-Bit-„Dolphin“ aufgetaucht!
Schwerpunkt Spiel-Design: Wie funktioniert's?
fun.generation
07 99
DAS FACHMAGAZIN FÜR VIDEOSPIELE
4 394081 006508
07
Österreich: 52 öS – Schweiz: 6,50 sFr – Luxemburg: 156 lFr – Italien: 8400 lit – Spanien: 690 pts – Belgien: 156,- bFr – Niederlande: 8,50 Hfl
DM 6,50
NINTENDO 64
STAR WARS
EPISODE 1 RACER
DIE RÜCKKEHR DER LEBENDEN TOTEN
Dreamcast
RESIDENT EVIL
PlayStation
IM DOPPELPACK
ABENTEUER IN HONG KONG
Dreamcast
SHEN MUE
WER BREMST, VERLIERT
PlayStation
DRIVER
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
VON „FINAL FANTASY“ BIS DREAMCAST
ALLE HIGHLIGHTS
E3-MESSE IN L.A.

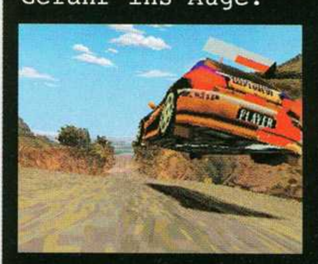
V-RALLY 2 CHAMPIONSHIP EDITION

Platz für den Champagner!

KOPF

AUGEN

Jenseits der 200 km/h schaust Du der Gefahr ins Auge!



NASE

Du riechst Benzin, Gummi und den (Angst?)Schweiß — noch Fragen?

NERVEN

Zeigst Du Nerven? Fahr heim!

HERZ

Defibrilieren!!!

Dir dreht's den Magen um!

MAGEN

Du drehst am Rad!

HAND

Hier brauchst Du viel Gefühl!

GESÄSS

viermal gebrochen!

OBERSCHENKEL



Das bringt die PlayStation ans Limit!

V-RALLY 2

- Geniales Fahrfeeling
- Superschnelle Grafik-Engine
- 92 Strecken in über 12 Ländern
- Track-Editor für unendlich viele Pisten
- Realistische Features
- 4-Player-Modus
- ab 25. Juni erhältlich



FUSS

Kick down!

www.v-rally.com







fun.generation

DAS FACHMAGAZIN FÜR VIDEOSPIELE

0799

erste.woche:

Jeder Redakteur kennt das alte Spiel: Steht die nächste US-Messe ins Haus, sieht's mit der Software mager aus. Der Grund: Fast alle Anbieter sparen sich die dicken Brocken für die E3-Präsentation auf. Die fatalen Folgen für fun.generation und alle anderen Kollegen aus der Fachpresse: In den ersten beiden Wochen gibt es kaum was zu tun. Während wir uns gelangweilt am Höchberger Ententeich lümmeln, wird's uns trotz idyllischer Ruhe flau im Magen – denn wir wissen ganz genau: Wofür wir sonst vier Wochen Zeit haben, das muß diesmal in knapp bemessenen 14 Tagen erledigt werden. Wir decken uns vorsorglich mit Vitamintabletten ein und stopfen den Vorratschrank bis auf's letzte Regal mit Kaffee-Tüten aus. Später wird uns dafür nicht mehr viel Zeit bleiben...

zweite.woche:

Robert verabschiedet sich für die nächste Woche: Was der fun.generation-Chefredakteur auf der E3-Messe in Los Angeles erlebt hat, könnt Ihr auf den Seiten 118 bis 127 nachlesen. Für die Hinterbliebenen bedeutet das Narrenfreiheit und Partytime! Denken sie wenigstens: Vor der Abreise hat Robert an jeden Monitorschirm den Abgabeplan für die nächsten fünf Tage geklebt. Die eindeutige Aussage: "Wenn ich wiederkomme, will ich ein fertiges Heft auf meinem Schreibtisch sehen!" Die Redaktion frohlockt...

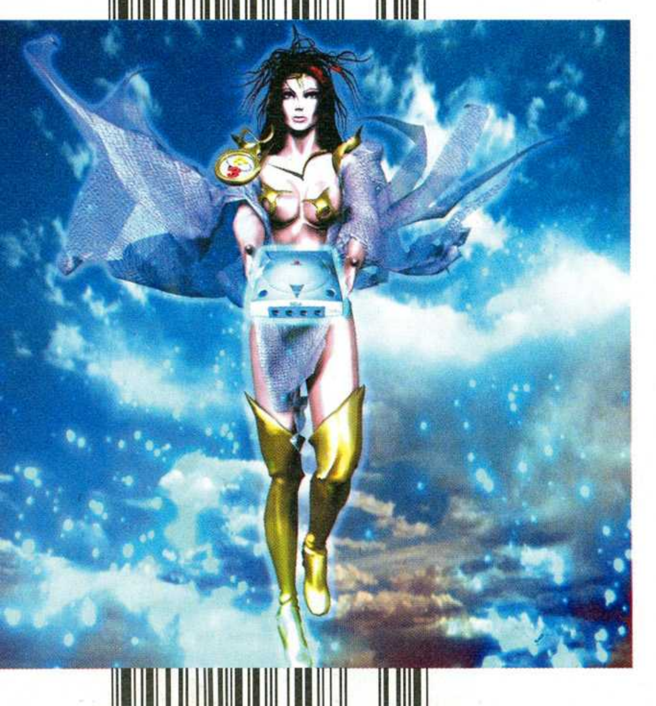
dritte.woche:

Pech gehabt: Der Flieger aus LA ist unbeschadet in Frankfurt gelandet – und das Grauen in Form des wütenden Chefredakteurs naht unaufhaltsam... Denn: Ein Anruf aus den USA hat deutlich gemacht, wie es um die Arbeitsmoral der Redakteure bestellt ist. Stellvertreter Fabian heizt mit dem neuen Motorrad durch die Hofer Heimat, Daniel sucht nach den über ganz Würzburg verstreuten Einzelteilen seines "Automobils" – und Benedikt erforscht mit Freundin Susanna die örtliche Kneipen-Kultur. Also schreibt man vor dem Donnerwetter in Windeseile die geforderten Berichte zusammen – und läßt die Blanko-Kündigungen vorsorglich unter dem Fußabtreter verschwinden...

vierte.woche:

Chaos: Robert verteilt schlappe 60 Seiten Messe-Material auf die vierköpfige Mannschaft ("Ihr macht das schon!") und reicht – väterlich wie er nun mal ist – gleich ein Schächtelchen Koffein-Tabletten dazu. Noch eine ganze Woche bis zum Abgabe-Termin? Da haben wir doch noch reichlich Zeit: Denn die Nächte gibt's ja bekanntlich nur, um damit den Arbeitstag verlängern zu können...



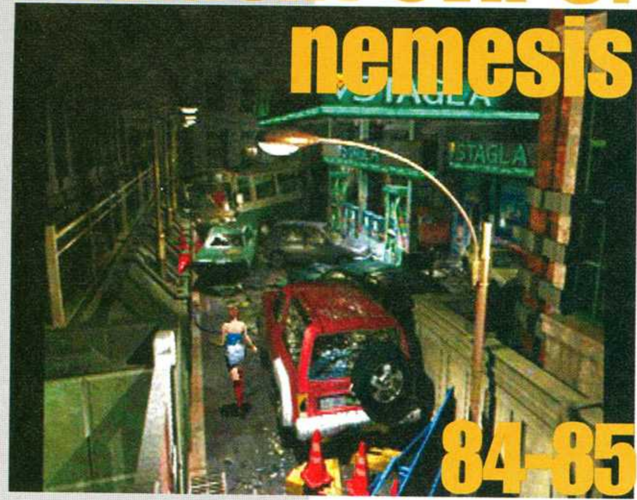


Die_Muse_hat_geküßt – und zwar unseren Render-Spezialisten Arne-Langenbach. Außer dem Titel-Motiv für die letzte Ausgabe und den doppelseitigen Aufmacher-Motiven für unsere Schwerpunkte hat Arne auch die nebenstehende Muse ins digitale Dasein gerufen. Leider hat es die knapp bekleidete Dame nicht mehr rechtzeitig zum Belichtungsschluß ins CyPress-Netzwerk geschafft. Deshalb mußte Arnes Meisterwerk diesmal "draußen bleiben". Weil wir Euch aber weder die Render-Schönheit, noch deren Sega-Mitbringsel vorenthalten wollen, findet sie ihr Plätzchen stattdessen im Editorial.




ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
E3




STAGLA





fun.generation

DAS FACHMAGAZIN FÜR VIDEOSPIELE

in.halt 0799

Rub.riken

Akt.uelles...

Job.s

Wert.ungsforum

Aus.land

Aus.getrickst

Med.ien

Aus.blick

Schwer.punkt

Neu.erscheinungen

Vor.schau

Rep.ortage

Dreamcast

NINTENDO 64

PlayStation

GAME BOY COLOR

Text: Benedikt Plass

fun.gen

DAS FACH



Wir haben uns die Kritik der Mehrzahl der Leserschaft zu Herzen genommen: Ab dieser fun.generation steht die Wertung des jeweiligen Testers direkt unter seinem Artikel - so habt Ihr sofort einen Eindruck von der Qualität des Spiels. Das Wertungsforum bleibt selbstverständlich bestehen, denn nur so seid Ihr nicht von Bewertung und Meinung eines einzelnen Redakteurs abhängig.

Salve **fun.generation**-Team, zuerst konnte ich es nicht glauben, die neue FG in Händen zu halten. Der Titel stimmte zwar, aber sonst blieb wirklich gar nichts beim Alten. Vorneweg möchte ich noch anmerken, daß ich mein Abo trotzdem weiterlaufen lasse! (Anm. d. Red.: So ist´s richtig!) (...) Das Layout ist auf jeden Fall gelungen, zu Anfang vielleicht etwas gewöhnungsbedürftig, aber sehr eingängig. Ich kann es sehr gut verstehen, wenn man eine Redaktion übernimmt, daß man sich nicht auf den Lorbeeren des Vorgängers ausruhen will und voller Tatendrang daran geht, alles umzukrempeln. Doch sollte man wirklich überlegen, einige gut durchdachte Dinge beizubehalten, wie z.B. den Wertungskasten der alten FG. Es wäre meines Erachtens sehr sinnvoll, am Ende des Tests die Durchschnittsnote (z.B. 9 von 10) der einzelnen Redakteurs-Beurteilungen abzudrucken und im Wertungsforum das Ganze dann ausführlich zu gestalten. Ich habe es einfach gerne, am Ende eines Tests gleich die Bewertung lesen zu können, ohne ständig hin- und herblättern zu müssen (bei den „kleinen Tests geht´s ja auch!). (...) Sehr gut gefallen mir die Titelthemen, „Vom Pixel zum Polygon" und „Vom Code zum Klassiker", das erfüllt auch einen gewissen Anspruch für Erwachsene. Außerdem ist es auch mal interessant, als Laie etwas hinter die Kulissen blicken und die Schritte bis zur Erschaffung eines Spiels nachvollziehen zu können. Die Idee, die Previews erst nach den Neuerscheinungen zu bringen, finde ich nachahmenswert, da schließlich die Neuheiten (inkl. Test mit Bewertung am Ende), eine der wichtigsten Rubriken eines Videospiele-Magazins darstellen. Hut ab, für die gelungenen Veränderungen und Verbesserungen in der kurzen Zeit. Man sieht es dem Mag an, daß ein Haufen Arbeit und viel Schweiß drin steckt. Macht auf jeden Fall weiter so. Die positive Resonanz wird nicht lange auf sich warten lassen! *Mit freundlichen Grüßen, Markus Hofbauer (via E-Mail)*

Uns gefällt das Layout auch sehr gut, denn durch die klare Trennung von Screenshots und Text sind die Artikel sehr leserfreundlich. Die Titelthemen wollen genau den von Dir angeführten Zweck erfüllen - informativ und unterhaltsam sein, und auch dem Anspruch älterer Leser gerecht werden. ■

Hi **fun.generation**-Team! Nach der zweiten Ausgabe mit neuem Konzept, muß ich jetzt auch mal meinen Senf dazugeben.

Generell begrüße ich die Neuerungen sehr. Vor allem das neue Layout und die Medienrubriken gefallen mir sehr gut. Allerdings muß ich herbe Kritik an der neuen Schwerpunktrubrik üben. Selbst wenn man von dem gelinde gesagt merkwürdigen Schreibstil absieht (ständige Bindestriche und seltsame Metaphern) sind ca. 10 Seiten für die doch recht trockenen Themen viel zu viel, zumal ich wirklich sagen muß, daß ich nach mehrmaliger Lektüre auch nicht viel schlauer bin als vorher. Ich schließe aus Eurer neuen Aufmachung, daß Ihr wohl eher den Massenmarkt ansprechen wollt, wozu diese Artikel (dazu noch als Titelthema) zumindest mir völlig ungeeignet erscheinen.

Eine weitere Katastrophe ist die leserunfreundliche Lösung der Spielebewertungen. Setzt doch bitte unbedingt zumindest die Durchschnittswertung unter den Test, wie auch in einem der letzten Leserbriefe vorgeschlagen wurde. Ansonsten gefällt mir das Konzept sehr gut, viel Erfolg noch. *Mit freundlichen Grüßen Jochen Rudek, Ehrenfeld*

Du liegst mit deiner Einschätzung goldrichtig: Die Welt der Videospiele ist erwachsen geworden, deshalb wollen wir eine breitere Masse ansprechen, als nur eine „freakige" Minderheit. Deshalb sind die Schwerpunkte in Schreibstil wie Inhalt als Informationen für jedermann - und Frau gedacht. Ganz klar: wer sich schon seit Jahren mit Videospiel-spezifischem Vokabular auseinandersetzt, fühlt sich bei Begriffen wie „Mip-Mapping", „Light Sourcing", „C++", oder „Wireframes" unterfordert - doch für die Zocker-Mehrheit sind die Themen ein hilfreicher Blick hinter die Kulissen der Videospiele. ■

Endlich mal ein Videospiel-Magazin, das man auch als Erwachsener lesen kann. Tolle Reportagen (T. Pratchett / Lanning vs Perry / Copy Culture), kompetente Tests (Wertungsforum) sowie ausgefallenes Layout. Ich bin gespannt, wie's weiter geht! *Gruß aus der Schweiz, Remo Rebsamen, Zürich (via E-Mail)*

Dem ist nichts hinzuzufügen, soviel Lob hören wir gern!! ■

schreibt uns eure meinung!

leserbriefe
max-planck-str. 13
(d) 97204 höchberg
elektropost:
redaktion@fungeneration.com

24 Stunden rund um die Uhr: www.arjay-games.de

Sony Playstation

Artikel	Preis
undgerät incl. Dual Shock Joypad	239,00
ber Shock Joypad in edlem Look	59,95
al Shock Joypad orig., versch. Farben	59,95
natec Lenkrad Rally	139,00
natec Lenkr. Speedster	189,00
emory Cards	ab 19,95
B Kabel incl. HiFi-Anschluß	29,95
orpion Light Gun	69,95
sche PSX	49,95
-Case für 14 CDs	29,95
ameBuster Deluxe	99,95
ploder Cheat Modul	89,95
ploder Pro Cheat Modul	139,95
Xtreme	119,95
ce Combat 3	139,95
ien Resurrection Action	99,95
oodlines	99,95
oody Roar 2 Beat ´em Up	99,95
vilisation 2	99,95
oc 2 Jump ´n Run	89,95
arkstalkers 3 Beat ´em Up	109,95
ino Crisis Action Adventure	139,95
isc World Noir Adventure	89,95
river Autorennen	94,95
ungeons & Dragons	139,95
hrgeiz 3D Beat ´em up	129,95
1 – Racing Sim 2 Autorennen	94,95
Police 2	99,95
ex 3 Jump ´n Run	94,95
nternal Section Shooter	139,95
egend of Legaia Adventure	129,95
eMans 24	99,95
unar the Silver Star Adventure	159,95
lessiah	99,95
letal Gear Solid Action-Adventure	79,95
letal Gear Solid S.E. solange Vorrat	129,95
leed for Speed 4 Autorennen	94,95
oint Blank 2	129,95
opulous 3 Strategie	94,95
rince Naseem Boxing	94,95
-Type Delta	89,95
idge Racer Type 4 Autorennen	94,95
ollcage Autorennen	94,95
hadowman	99,95
hanghai – True Valor Puzzle	94,95
hao Lin	129,95
ilent Hill	99,95
oul of the Samurai Beat ´em Up	129,95
oul Reaver Action-Adventure	99,95
tar Wars: Episode 1 Adventure	139,95
treet Fighter Alpha 3	99,95
uikoden 2	129,95
ales of Phantasia Adventure	139,95
ricky Sliders Freestyle Snowboarding	139,95
andal Hearts 2 Adventure/Strategie	94,95
Rally 2	99,95



Artikel	Preis
Omegaboost	99,95

Weitere Titel und Zubehör erfragen Sie bitte telefonisch

Sega Dreamcast

Artikel	Preis
Grundgerät inkl. RGB Kabel & Spannungsw.	699,00
Joypad	89,95
Joyboard ideal für Beat ´em Ups	159,95
Lenkrad Arcade Racer	179,95
Gun	89,95
Rumble Pak für Joypad, Lenkrad oder Gun	89,95
Visual Memory Memory Card	79,95
RGB Kabel incl. Color-Booster	69,95
VGA Box Monitor Anschluß	169,95
Aero Dancing Kunstflug-Simulation	139,95
Blue Stinger Action Adventure	149,95
Buggy Heat Offroad Racing	149,95
Dynamite Deka 2 Action Mai	149,95
Evolution Adventure	129,95
F1-Grand Prix 2 Autorennen	149,95
GetBass inkl. Fishing Rod	249,95
Godzilla Generations	119,95
July Cinematic RPG	139,95
King of Fighters Beat ´em Up	149,95
Marvel vs Capcom Beat ´em up	149,95
Pen Pen Triicelon Fun-Racing	129,95
Pop ´n Music Parappa Clone	139,95
Power Stone Beat ´em Up	139,95
Psychic Force 2012 Beat ´em Up	139,95
Puyo Puyo N Puzzle	139,95
Redline Racer Motorradrennen	149,95
Sega Rally 2 Autorennen	139,95
Sengoku Turb RPG	139,95
Seventh Cross Adventure	119,95
Sonic Adventure Jump ´n Run	139,95
Super Speed Racing Cart	149,95
Tetris 4D Puzzle	99,95
Virtua Fighter 3TB Beat ´em Up	139,95

Weitere Titel und Zubehör erfragen Sie bitte telefonisch



Nintendo 64

Artikel	Preis
Grundgerät Mario Pack	249,00
Expansion Pack 4MB	69,95
Memory Card 4Meg	79,95
Rumble Pack	39,95
Antennenkabel	49,95
GameBuster Deluxe	99,95
Body Harvest	129,95
Castlevania	119,95
Charlie Blasts Territory	139,95
F1 World Grand Prix 2	94,95
Gauntlet Legends	139,95
Gex 2	149,95
Hybrid Heaven	129,95
Jet Force Gemini	129,95
Mario Party	99,95
Mystical Ninja 2 – Goemon	139,95
Penny Racers	94,95
Perfect Dark	139,95
Rayman 2	129,95
Rush 2	119,95
Rugrats	129,95
Shadowgate	139,95
Shadowman	119,95
South Park	119,95
Superman	129,95
Starcraft	129,95
Star Wars-Episode1-Racer	119,95
Tetris	89,95
Tonic Trouble	129,95
Twelve Tales: Conker 64	129,95
Twisted Edge Snowboarding	129,95
WWF Attitude	139,95
Zelda 64	129,95

Außerdem führen wir zahlreiche Merchandise Produkte rund um Nintendo´s Referenz Adventure!

Weitere Titel und Zubehör erfragen Sie bitte telefonisch



Digital Video Disk




USA – Code 1

Titel	Preis
A Bug´s life Disney/Pixar	79,95
Alien 1-4 lim. Edition Box 1.6.99	229,95
American History X	69,95
Antz!	69,95
Blade Wesley Snipes	69,95
Bulworth Warren Beatty	69,95
Future Sports Wesley Snipes	69,95
I still know what u did last S.	69,95
Rush Hour Jacky Chan, Chris Tucker	69,95
Soldier Kurt Russel	54,95
Vampires James Woods	69,95

Deutsche DVDs – Code 2

Titel	Preis
Armageddon	59,95
Freeze: Alptraum Nachtwache	49,95
Godzilla	59,95
H20 Halloween	49,95
Lethal Weapon 4	59,95
Pulp Fiction Quentin Tarantino	59,95
The Big Lebowski J. Bridges, J. Goodman	49,95



Pioneer 414 US-Fabrikat
Multizone, PAL/NTSC, 220V
1299,00

- DTS Kompatibel
- Component Video Output
- New Video LSI für verbessertes Datenlesen und Decodieren.
- Video CD Playback
- 96kHz Sampling Frequenz
- 24 Bit Auflösung Audio D/A Wandler
- Pioneer Exclisive Viter-Bi RF Decoding process für verbesserte Fehlerkorrektur

und viele neue Funktionen.

Umbauten aller gängigen Modelle für alle Ländercodes

Alle Umbauten mit Garantie!

Fordern Sie unsere umfangreiche DVD Preisliste kostenlos an oder erfragen Sie Neuheiten telefonisch

ARJAY GAMES

Ebertplatz 2
50668 Köln
Montag bis Freitag
10:00 – 19:00 Uhr
Fon: 0221-1607111
Fax: 0221-1607179
www.arjay-games.de
info@arjay-games.de

bestellen unter 0221-1607111. Frachtkostenfrei!* Alle Sendungen werden im Sicherheitskarton verschickt.



Game Boy Color

Artikel	Preis
Grundgerät diverse Farben: Purple, Clear, Supergras, Sunray, Shark, Fr.Devil	149,00
Light Max 2	39,95
Gex	64,95
Shadowgate	64,95
Super Mario Bros. Deluxe	69,95
Tetris Deluxe	49,95
Top Gear Rally Rumble Pack	74,95
Turok 2	69,95
Wario Land 2	69,95
Zelda DX	64,95

Merchandise

Metal Gear Solid

Artikel	Preis
Zippo inkl. Case und Keyring streng limitiert!	199,00
Wrist Watch by FOSSIL streng limitiert!	399,00
Soundtrack original Game Music	29,95



NEO GEO Pocket

Artikel	Preis
Grundgerät NeoGeoPocket Color Diverse Farben, 16-Bit, Color Display	199,00
Netzteil	49,95
Linkkabel Dreamcast kompatibel	49,95
King of Fighters R-1	99,95
King of Fighters R-2 Color	119,95
Metal Slug	tba
Pocket Tennis	99,95
Puzzle Bobble Mini Color	119,95
Samurai Shodown	99,95
Samurai Shodown 2 Color	119,95

Weitere Titel und Zubehör erfragen Sie bitte telefonisch

Sony Playstation
Nintendo 64
Sega Dreamcast
Game Boy Color
NEO GEO Pocket
DVD Video
Merchandise

Besuchen Sie auch unseren Laden am Ebertplatz 2 in Köln



Bei Ihrer Bestellung akzeptieren wir auch folgende Kreditkarten









* Wir versenden frachtfrei ab einem Bestellwert von DM 50,–. Darunter berechnen wir DM 5,– Versandkostenanteil. Bei Nachnahmesendungen erheben wir DM 5,80 Nachnahmegebühren. Auf Wunsch versenden wir auch per United Parcel Service (Berechnung erfolgt nach Aufwand). Im Falle der Annahmeverweigerung der von gelieferten Waren berechnen wir die entstandenen Versandkosten. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen bleiben vorbehalten. Der Umtausch von Software wegen Nichtgefallen ist ausgeschlossen. Def Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen. Alle Logos, Screenshots und verwendetes Artwork sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Firmen und werden hiermit anerkannt. Händleranfragen erwünscht.

Text: Daniel Johannes

software.news

aktuelles vom software.markt

Kurzmeldungen:

+++ Nicht nur für Japan: Der "Metal_Gear_Solid_VR"-Mission-Pack erscheint Ende des Jahres auch bei uns +++ Ein Duke kommt selten allein: Die "Dukes_of_Hazzard" kennt Ihr sicher noch aus der gleichnamigen TV-Serie - demnächst liefern sich die tolldreisten Brüder auch auf der PlayStation heiße Verfolgungsjagden mit der Polizei +++ BPjS-Alarm: Midway beschert Freunden des Splatter-Kampfsports zwei neue Ableger ihrer bekannten Beat'em Up-Reihe - "Mortal_Kombat_Gold" (Dreamcast) erinnert stark an den vierten Teil des Arcade-Prüglers, "Mortal_Kombat:_Special_Forces" (N64) versteht sich als Mischung aus "Tomb Raider" und "Fighting Force" +++ Konami veröffentlicht im Oktober "Castlevania:_Special_Edition" für's N64. Das Action-Adventure basiert auf der Engine des Vorgängers - diesmal erkundet Ihr mit Jungspund Kohnel das Schloß des Grafen. Was sich sonst noch geändert hat, können wir derzeit noch nicht sagen +++ Eine Hiobsbotschaft für Rollenspieler: Die Entwicklung von "Lufia_III: Ruins_Chaser" (soll für PlayStation und N64 erscheinen) ist vorübergehend auf Eis gelegt worden - die Entwickler betonen aber, das Projekt sei noch nicht gestorben. Immerhin erscheint das Rollenspiel im Winter für den Game Boy Color +++ Strategie-Epos für Konsolen-Jünger: Der PC-Kult-Titel "Starcraft" erscheint im September für das Nintendo 64 +++ Noch_mehr_Mäuse_für_Rare: Die findigen Engländer haben einen Lizenz-Deal mit Disney abgeschlossen. Nun dürfen wir uns auf einige Spiele rund um Kult-Nager Mickey Mouse freuen. Den Anfang macht Rare mit einem noch namenlosen Rennspiel für den Game Boy Color - weitere Titel für N64 folgen +++





Soul Fighter

Beat'em Up
Unbekannt / Dreamcast



Zurück ins Mittelalter: Wer noch immer in Erinnerungen an alte Zeiten schwelgt, kann sich freuen – für Segas 128-Bitter erscheint ein Hack'n Slay-Spektakel im klassischen "Golden Axe"-Stil (Anm. d. Red.: In Deutschland indiziert). Mit Breitschwert und Riesenaxt bewaffnet machen sich Eure tapferen Recken auf den Weg durch mystische Lande: Vom obligatorischen Zauberwald, durch düstere Sümpfe bis hin zum Schloß des bösen Terror-Monarchen – die malerischen Schauplätze sind ebenso abwechslungsreich wie Genre-typisch. Auch die aufgebrachte Gegnerschar macht einen vertrauten Eindruck: Ob Giftzwerg, Zaubermeister oder muskelbepackter Kampf-Hüne – die digitalen Angreifer habt Ihr schon vor Jahren vom Spielhallen-Bildschirm gefegt. Nichtsdestotrotz kann "Soul Fighter" Freunde simpler Hau-Drauf-Action begeistern: Immerhin prügeln sich Eure altertümlichen Protagonisten geschmeidig wie nie durchs mittelalterliche Szenario. Mit 60 fps (Frames pro Sekunde) und einer Bildschirmauflösung von 640x480 Bildpunkten kann sich das Dreamcast-Gemetzel sehen lassen – Euren Hauptcharakteren wurden stolze mit Motion-Capturing eingefangene Animationen spendiert, feindliche Kämpfer müssen mit 40 Bewegungsabläufen auskommen. Rein spielerisch gibt's nicht viel Neues: Über sechs Level hinweg laßt Ihr Eure Waffen sprechen – überdimensionales Schlachtwerkzeug hinterläßt blutige Schneisen im gegnerischen Haufen. Jede Welt ist dabei in zehn Einzel-Abschnitte unterteilt, am Ende jedes Terrains wartet wie üblich ein besonders hartnäckiger Brocken auf eine Abreibung: Mit der richtigen Taktik und entsprechendem Mordinstrument werden aber auch die Endbosse kurz und klein geschlagen. Mit welchem der drei verfügbaren Kodex-Kämpfer Ihr Euch in die Schlacht stürzt, liegt bei Euch: Die starken Helden tragen individuelle Waffen und beherrschen ganz spezielle Attacken – wählt einfach Euren Favoriten, und mischt im Getümmel mit. **(Veröffentlichung: 2000)**

Battle Arena Toshinden 4

Beat'em Up
Takara / PlayStation





Zum PlayStation-Launch hatte man für alle Kampfsport-Fans bereits ein entsprechendes Stück Software parat: „Toshinden" war damals das erste 3D-Prügelspiel für Sonys Konsole. Mittlerweile ist man bereits beim vierten Ableger der Beat'em Up-Reihe angelangt. Wenn man sich auch über Sinn und Notwendigkeit einer Hintergrundstory bei einem Prügelspiel streiten kann, so hat sich Takara auch diesmal nicht lumpen lassen und eine nette kleine Geschichte um die artistische Polygon-Sippe gesponnen. Zehn Jahre sind seit "Battle Arena Toshinden 3" vergangen, und Hauptcharakter Wang drückt wieder die Schulbank. Der versierte Krieger hat sich bei einem noch weit erfahreneren und weiseren Lehrer eingeschrieben: Meister Eiji soll dem wissbegierigen Kampfsport-Schüler die Kunst des Knochenbrechens lehren. Wer sich für belangloses Story-Geplänkel nicht interessiert, steigt sofort in den virtuellen Ring. Sämtliche Digi-Recken kommen wie gewohnt mit fieser Bewaffnung daher: Ob ordinärer Schlagstock, spitzer Degen oder Belmonts Besenkammer entliehene Bullenpeitsche – ohne Verletzungen kommt bei "Battle Arena Toshinden 4" keiner davon. Für ihren vierten PlayStation-Auftritt haben sich die dynamischen Streithähne einer Generalüberholung unterzogen: Grafisch aufpoliert und mit verbessertem Kampfsystem sind die kantigen Artisten bestens vorbereitet. Auch in Manöver-Vielfalt haben Wang & Konsorten Nachhilfe genommen: Neuerdings können die aggressiven Protagonisten auch in der Luft Attacken abblocken. Wer sich schon jetzt auf die Neuerungen freut, muß sich noch mindestens bis August gedulden – dann nämlich erscheint das Beat'em Up-Sequel in Japan. **(Veröffentlichung: ab August in Japan)**





Vandal Hearts 2

RPG/Strategie
Konami / PlayStation



Obwohl technisch veraltet und mit miesen deutschen Bildschirmtexten ausgestattet, war "Vandal Hearts" 1997 kein schlechtes Spiel. Im Gegenteil: Rollenspiel-Anhänger, die sich an dem Strategie-Einschlag des Konami-Titels nicht störten, konnten sich viele Stunden mit dem Genre-Mix beschäftigen. Im Gegensatz zu reinrassigen Rollenspielen beschränkte sich "Vandal Hearts" im großen und ganzen auf das Kämpfen – eine Oberwelt oder ausgedehnte Spaziergänge in geheimnisvollen Städten suchte man vergeblich, die Fortbewegung erfolgte lediglich über ein spezielles Menü. Die Stadt Eurer Wahl angeklickt, durftet Ihr anschließend in der Ortschaft einkaufen und ein bißchen Smalltalk mit der ländlichen Bevölkerung betreiben. Ging es dann schließlich in düstere Dungeons oder ähnliche Action-Szenerien weiter, war taktisches Vorgehen gefragt. Eure Polygon-Streiter zogen feldchenweise vor – rundenweise gefolgt von den übellaunigen Angreifern. Nicht in Echtzeit, sondern abwechselnd, habt Ihr dann auf Eure Gegenüber eingedroschen – dabei stets ein wachsames Auge auf das Hit-Points-Konto richtend. Daran hat sich bis heute nichts geändert: Auch in der Fortsetzung müßt Ihr Euch mit Kämpfen nach klassischem Rundensystem abfinden – findet Ihr Gefallen an Spielen wie "Final Fantasy Tactics" oder "Tactics Orgre", bedarf es keiner großen Umgewöhnung. Um Euch aber nicht mit einem lieblosen Aufguß zu langweilen, integrierte Konami doch ein paar neue Features: Magische Sprüche sehen nun weitaus beeindruckender aus – Eure Bildschirm-Krieger wühlen ambitioniert wie nie in der Zauberkiste. Einige Verbesserungen im Kampfsystem und individuelle Charakter-Eigenschaften sorgen für den nötigen Feinschliff. Japanische Monster-Schlächter dürfen sich voraussichtlich bereits im Juli auf strategische Fantasy-Pfade begeben, in den USA soll's erst im Winter soweit sein. Wie es mit Deutschland steht? Hier heißt es wieder einmal abwarten... **(Veröffentlichung: 4. Quartal in den USA)**

Wild Arms: Second Ignition

Rollenspiel
Sony / PlayStation

Es dürfen wieder Erfahrungspunkte gesammelt werden: Sony schickt sein Rollenspiel-Epos "Wild Arms" in die zweite Runde – nach dem großen Erfolg des Erstlings eigentlich auch kein Wunder. Diesmal stürzt Ihr Euch unter dem Titel "Wild Arms: Second Ignition" ins Abenteuer und vermöbelt in altbekannter Manier jede Menge Anime-Monster. An dem technischen Stand von damals ist man aber nicht hängen geblieben: Statt nostalgischer Bitmap-Landschaften gibt es diesmal eine dreidimensionale Umgebung - Ihr dirigiert also keine Pixel-Männiken mehr durch flache 2D-Bauten, sondern erforscht mit zeitgemäßen Polygon-Protagonisten phantasievolle 3D-Gefilde. Nicht nur die plastischen Hauptfiguren erinnern ein wenig an Referenztitel "Final Fantasy VII" – auch Kampfsystem und Oberwelt sind ähnlich gestaltet wie beim Square-Abenteuer. Im Duell geht's heiß her: Während Ihr Euren aggressiven Gegenübern mit Schwert oder Zauberspruch ordentlich eins auf die Mütze gebt, rotiert die imaginäre Kamera turbulent um das Kampfgeschehen herum. So seht Ihr Eure tapferen Recken immer im rechten Licht – die Angriffe werden stets aus dem besten Winkel betrachtet. Bei Spaziergängen auf der Oberwelt seid Ihr Euer eigener Regisseur: Per Tastendruck justiert Ihr die Kamera beliebig – auch eine Zoom-Funktion hat man nicht vergessen.



Die aufwendigere Grafik fordert aber ihren Tribut: Für all die ansprechenden 3D-Spielereien reichte eine CD offenbar nicht mehr aus – "Wild Arms: Second Ignition" wird auf zwei schwarzen Scheiben ausgeliefert. Ob das Fantasy-Abenteuer für die neue Party deswegen auch umfangreicher wird, ist derzeit noch unklar – jedenfalls dürft Ihr Euch auf spannende Stunden mit Ashrey, Lirka und Blood freuen. Die frisch zusammengewürfelte Truppe löst die Bande aus dem ersten Teil somit ab – ob es dennoch ein Wiedersehen mit Rudy, Jack und Cecelia geben wird, können wir Euch momentan noch nicht sagen. In Japan soll das Rollenspiel im Herbst erscheinen, das Datum für den PAL-Release bleibt abzuwarten... **(Veröffentlichung: ab Herbst in Japan)**

Text: Robert Bannert

szene.news

aktuelles vom videospiele.markt



Videospiele im ZDF

Unter dem Namen „Compu TiVi" startete am 6.5.1999 die erste Sendung über Video- und Computerspiele im ZDF. Der **CyPress Verlag** ist aktiv an der Sendung beteiligt und übernimmt die redaktionelle Betreuung des PlayStation-Parts. „Compu TiVi" bespricht die neusten PlayStation-Spiele ohne kindisches Gelaber. In den ersten Sendungen stellten die Moderatoren Sandy Jilg und Götz Schmiedehausen bspw. Ridge Racer T4, Devil Dice, Speed Freaks oder PlayStation 2 vor. In den kommenden Sendungen (immer Samstag 11.30 im ZDF!!!) stehen voraussichtlich folgende Themen auf dem Programm:



19.6.1999 ....Swing (Software 2000) & E3-Report: Alles von der Spielemesse in Los Angeles

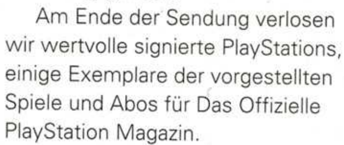
26.6.1999.....Driver (GT Interactive) & E3 Report Teil 2

3.7.1999......Moto Racer 2 & Die neusten PC-Spiele

10.7.1999.....Aktuelle Spiele und Themen

„Compu TiVi" stellt nicht nur aktuelle PlayStation, sondern auch die neusten PC-Spiele vor. Zudem könnt Ihr Euch Eure eigenen Internet-Seiten kostenlos in der virtuellen Stadt Cyberville erschaffen. Cyberville-Chef Tasso, eine ziemlich häßlich sprechende Untertasse, gibt Euch wöchentlich Tips zum World Wide Web. Infos zu den vorgestellten Produkten werden Euch direkt in Eure virtuelle Wohnung gemailt.

Am Ende der Sendung verlosen wir wertvolle signierte PlayStations, einige Exemplare der vorgestellten Spiele und Abos für Das Offizielle PlayStation Magazin.



Also, nicht vergesssen,
Samstag, 11.30 im ZDF,
Compu TiVi einschalten! ■



Meldung: Dreamcast-Modem

Also doch: Vergangenen Monat stand die Integrierung eines Modems in die deutschen Dreamcast-Geräte noch auf Messers Schneide, aber schlußendlich hat man sich dafür entschieden. Und tatsächlich wird's noch einfacher als man ursprünglich glauben wollte: Das Modem ist bereits im Grundpreis von 499,- DM enthalten, inklusive Software und Internet-Zugang. Keine Provider-Suche, keine monatlichen Grundgebühren: Einfach einstecken und los-serven. Lediglich die herkömmlichen Telefongebühren fallen beim Sega-Serve an, und das auch noch zum günstigen Ortstarif. Komfortabler kann Internet-Anbindung kaum sein!

Aber bevor das neue Flaggschiff auch in Deutschland ausläuft, zieht Publisher Sega um: Die deutsche Niederlassung wird in der Woche vom 31. Mai zum 04. Juni nach Düsseldorf verlegt. Bei der Frage nach den Gründen hielt man sich allerdings recht bedeckt, als einziges Argument führte man seit Bekanntgabe des Umzugs vor rund drei Monaten die günstigere Lage an. Unter "günstiger Lage" vermuten wir die Nähe zum Handel sowie den japanischen Geschäftspartnern: Denn wenn es eine Stadt in Deutschland gibt, in der japanisch gesprochen wird, dann ist es Düsseldorf. Für einen Konzern mit Fernost-Führung also sicher nicht unpraktisch.

Erfreulich: Eigenen Angaben zu Folge bleibt das deutsche Kern-Team (namentlich Geschäftsführer Tohmas Zeitner, Marketing Manager Stefan Brandt, Pressesprecherin Tina Sakowsky und Product Manager Kim Schon) im Amt. ■



Kleiner Klempner ganz groß

Nach den Verkaufszahlen für die Periode 98/99 beläuft sich die weltweite Stückzal an 64-Bitern auf sage und schreibe 25 Millionen Stück. Spitzenreiter ist allerdings nach wie vor der Game Boy. Die Hosentaschen-Konsole hat durch den Release der Color-Auflage eine neue Hochphase erfahren: Rund 80 Millionen Game Boys liegen in Rucksäcken, Innentaschen und auf dem heimischen Schreibtisch herum. Damit genießt Nintendos Kleinster die größte installierte Hardware-Basis in der ganzen Videospiel-Welt, und ein Ende der Game-Boy-Sucht ist nach gut acht Jahren noch immer nicht in Sicht! ■

Infogrames kauft Gremlin

Jetzt offiziell: Infogrames hat sich das britische Software-Haus Gremlin einverleibt. Ab sofort steht auf den Visitenkarten der Gremlins "Inogrames Sheffield House". Ob jetzt neben dem Namen auch die Software französischer wird, sei dahingestellt. Der letzte Hit aus dem Hause Gremlin ist jedenfalls schon einige Zeit her, das Know How der Franzosen kann der Produkt-Güte demnach nur zugute kommen. ■



PLAY TO WIN
NEVER TO LOSE!
GAME BUSTER DELUXE
DELUXE
FOR REAL CODE JUNKIES
DAS ULTIMATIVE SCHUMMELMODUL
NINTENDO 64
PlayStation
ENTHÄLT ALLE FEATURES DES ORIGINAL GAMEBUSTER • PLUS FREEZE-MODUS: HALTET DAS SPIEL AN, VERWENDET DIE POWER DES GAMEBUSTER UND KEHRT MIT EINEM EINZIGEN TASTENDRUCK WIEDER IN DAS EIGENTLICHE SPIEL ZURÜCK! PLUS CODE GENERATOR: FINDET EIGENE SCHUMMELCODES HERAUS! (N64-VERSION BENÖTIGT NINTENDOS ODER DATELS SPEICHERERWEITERUNG • PLUS VIRTUAL MEMORY: EINGEBAUTE 8 MEG-MEMORY CARD FÜR BIS ZU 120 SPEICHERPLÄTZE!* • TAUSENDE EINGEBAUTER SCHUMMELCODES • VOLL PROGRAMMIERBARER SPEICHER: FINDET NEUE SCHUMMELCODES HERAUS! • CD SUPPORT*: SEHT EUCH VIDEOSEQUENZEN UND GRAFIKEN AUS DEM SPIEL AN!
* NUR BEI DER PLAYSTATION-VERSION
NEU!
FÜR PLAYSTATION ODER NINTENDO 64!
bei Bestellung unbedingt gewünschtes System angeben!
DM 119,-
DM 99,-
DM 79,-
DM 89,-
DM 99,-
INTERACTOR
• FAUSTHIEBE, TRITTE UND KOLLISIONEN REALISTISCH AM EIGENEN LEIB VERSPÜREN • KANN MIT JEDER KONSOLE VERWENDET WERDEN, DIE ÜBER EINEN AUDIO- ODER KOPFHÖRERAUSGANG VERFÜGT • ENTHÄLT ZUSÄTZLICH EIN N64-JOLT-INTERFACE ZUR VERWENDUNG MIT RUMBLE PAK-SPIELEN
DM 79,-
SHOCKWAVE
• JETZT FORCE FEEDBACK BEI ALLEN GAMES – NICHT NUR FÜR BEI RUMBLE PAK SPIELEN • 1 MEG SPEICHER EINGEBAUT
48 IN 1
24 IN 1
8 IN 1
TURBO FORMAT
LED STATUS INDICATOR
DM 79,-
DM 49,-
DM 79,-
UNENDLICH ENERGIE
SCHNELLER RENNEN
UNENDLICHER SPIELSPASS
720-360-120 BLOCK MEMORY CARD
• SPEICHERT BIS ZU 720 SPIELSTÄNDE - 48MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL - MIT DIGITALEM DISPLAY - MIT DATAFLASH ANLEITUNG
• SPEICHERT BIS ZU 360 SPIELSTÄNDE - 24MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL - MIT DIGITALEM DISPLAY - FORMSCHÖNES GEHÄUSE
• SPEICHERT BIS ZU 120 SPIELSTÄNDE - 8MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL - EINFACHSTE HANDHABUNG - HIGH-QUALITY-GEHÄUSE
• ALLE MODULE TURBO-FORMAT-FUNKTION: FORMATIERT DIE GESAMTE KARTE INNERHALB VON MINUTEN
1 MEG - 4 MEG MEMORY CARD
NEXT GEN 1 MEG
1 MEG MEMORY CARD FÜR DAS NINTENDO 64 • 4MAL MEHR ALS DAS STANDARDMODUL
NEXT GEN 4 MEG
4 MEG MEMORY CARD FÜR DAS NINTENDO 64 • 16MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL
15 BLOCKS MEMORY CARD
SPEICHERT BIS ZU 15 SPIELSTÄNDE • MIT TURBO FORMAT-FUNKTION • VOLL KOMPATIBEL ZU ALLEN SPIELEN MIT SPEICHERFUNKTION
V MEMORY 1000
NEU!
• SPEICHERT BIS ZU 1080 SPIELSTÄNDE • 72MAL SO VIEL SPEICHER WIE EINE STANDARD-MEMORY CARD • GANZ EINFACH ÜBER BILDSCHIRM-MENÜS ZU BEDIENEN
EQUALIZER
DAS EINZIGE MOGELMODUL, DAS ZU 100% KOMPATIBEL ZU DEN GAMEBUSTER CODES IST. UNENDLICH ENERGIE, MUNITION, LEBEN, EXTRAWAFFEN, BONUSCHARAKTERE •ÜBER 1000 EINGEBAUTE CHEATS FÜR DIE NEUESTEN SPIELE • NEUE CODES LASSEN SICH EINFACH ERGÄNZEN
DM 49,-
DM 79,-
POWER RAM
4 MB RAM SPEICHERERWEITERUNG FÜR DAS NINTENDO 64 • VERDOPPELT DIE POWER DES NINTENDO 64 • VERBESSERTE GRAFIK • HÖHERE AUFLÖSUNG • KOMPATIBEL ZU ALLEN MEMORY EXPANSION-SPIELEN WIE Z.B. TUROK 2
DM 119,-
DM 119,-
DM 119,-
DM 69,-
1080 SPIEL STÄNDE!
POWERFLASH
SPIELE ALLE GAME BOY-SPIELE AUF DEINER PLAYSTATION ODER DEINEM NINTENDO 64. DAS EINZIGARTIGE FARBPALETTENSYSTEM TAUCHT DIE NORMALEN GAME BOY-SCHWARZWEISS-GRAFIKEN IN PRÄCHTIGE FARBEN. MIT HUNDERTEN VON EINGEBAUTEN GAME BOY-SCHUMMELCODES
ups
MasterCard
VISA
service@dataflash.com
http:://www.dataflash.com
THE OFFICIAL DATEL DISTRIBUTOR FOR GERMANY
DATAFLASH GmbH
Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich
Tel: 0 28 22/6 85 45
INT (49) 28 22/6 85 45
FAX ORDERS 0 28 22/6 85 47
INT (49) 28 22/6 85 47
Nintendo 64 is a trademark of Nintendo Inc. · PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Co.

hardware.news

aktuelles vom hardware.markt

Resident Evil – 512 MBit & keine Technik-Kompromisse auf dem N64



Capcom und Angel Studios geben bei der Umsetzung des indizierten Zombie-Shooters richtig Gas. Zum einen unterstützt man definitiv des Expansion Pak, zum anderen wird eine neue Modulgröße angepeilt. Was wir in der letzten Ausgabe nur vermuten konnten, ist inzwischen hochoffiziell: "Resident Evil 2" wird das erste 512 MBit-Modul für das N64, und ist damit doppelt so groß wie "Zelda: Ocarina of Time" oder das in dieser Ausgabe vorgestellte "Star Wars Episode One: Racer". Den Extra-Platz nutzt man bis auf's letzte Byte: Sowohl auf die FMVs der PlayStation-Version als auch auf die Sprachausgabe werdet Ihr nicht verzichten müssen. Um alle Dialoge auf das Modul zu quetschen, verwendet man das MoSys FX-System aus dem Hause Factor 5, das erstmals bei "Star Wars: Rogue Squadron" zum Einsatz kam. Das Zauberwort heißt zweifelsohne Kompression – nicht nur der Sound wird platzsparend gepackt. Zum ersten Mal kommt die sogenannte K/OS-Engine zum Einsatz, die Grafikdaten schrumpfen damit ebenfalls auf's notwendigste. Mehr Infos über das Spiel liefern wir in Kürze, erscheinen wird das Horrorabenteuer nämlich leider erst am 11.November. ■



Game Boy Color – neues Zubehör von Interact



Wer sich um sein schickes Farb-Handheld Sorgen macht, ist mit dem "Color Protector" auf der sicheren Seite. Sämtliche Kanten sind geschützt, zudem gibt's einen praktischen Trageriemen. Für Freizeit-Rambos und schusselige Naturen empfehlenswert.

Mit dem "PowerPak Color" schon Ihr die Umwelt – eine Batterieanzeige gibt zudem Auskunft über die Restenergie des PowerPaks. Einziges Manko: Die etwas klobige Form ist nicht unbedingt ideal für Reisende mit akutem Platzmangel. Greift lieber auf Standard-Akkus zurück.

Ebenfalls spaßig: Mit dem "Pulse Pak Color" gibt's bei jedem Spiel Rumble-Effekte. Das an der Unterseite des Game Boys montierte Zubehörteil setzt Audiosignale in Vibrationen um. Mit einem Einstellrädchen könnt Ihr die Schüttelintensität variieren, ein eingebauter Lautsprecher erhöht zudem den Audio-Output des Handhelds. Ein nettes Gimmick, für den Game Boy-Besitzer, der sonst schon alles hat.

Mit dem "HandyPak Color" baut Ihr Eurem Game Boy Color zur High-Tech-Festung um. Mit Kontrollstick, Lupe, separaten Boxen samt Verstärker und eingebautem Licht erkennt Ihr Eure Winz-Nintendo nicht mehr wiedér. Leider spielt's sich auch nicht mehr so gut, die klobigen Steuereinheiten sind nicht der Weisheit letzter Schluß. ■

Preise:
Color Protector: 15,- DM
PowerPak Color: 40,- DMs
HandyPak Color: 40,- DM
PulsePak Color: 25,- DM
Bezugsquelle: Gutsortierter Fachhandel



Avenger Pro – neue Lightgun von Blaze

Von Zubehörspezialist Blaze erreichte uns Mal wieder neuer Nachschub für Lightgun-süchtige PlayStation-User. Die Avenger Pro verfügt über alle erdenklichen Features: mit Rückstoß (über Netzteil anstatt Batterie), Fußpedal, Auto-Reload, Auto-Fire und Gun Con-Kompatibilität seid Ihr auf der sicheren Seite. Empfehlenswert. ■



NEC entwickelt Grafik-Chip für Dolphin

Etwas überraschend gab Elektronikgigant NEC bekannt, daß man sich mit Nintendo handelseinig geworden ist. Für die "Dolphin"-Konsole (vgl. auch E3-Bericht) entwickelt man den Grafik-Beschleuniger. Laut Junshi Yamaguchi wird das Chipset über mindestens acht und maximal 16MB Onboard-eDRAM verfügen. Für NEC ist diese Vereinbarung der erste Schritt zur kommerziellen Vermarktung des neuartigen Speichermediums. "Wenn alles gut geht, werden wir eDRAM auch für Netzwerk-Applikationen und andere Anwendungen zum Einsatz bringen, das Nintendo-Projekt genießt deshalb derzeit oberste Priorität", so Yamaguchi. ■

NEC



Neues Zubehör von Innovation

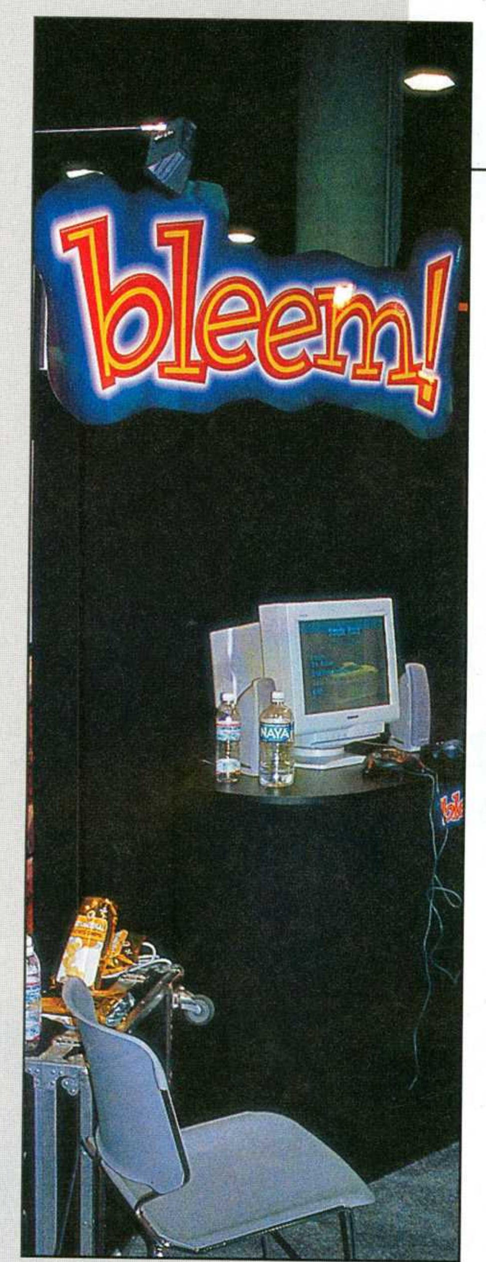
Über den gutsortierten Fachhandel oder Grobi's Gameshop bekommt Ihr ab sofort einiges an neuem Zubehör für PlayStation bzw. Nintendo 64. Das 2in1-Lenkrad hinterläßt einen sehr guten Eindruck, ist solide verarbeitet und verwöhnt zudem mit heftigen Vibrationen – dafür benötigt Ihr jedoch zwei Batterien. Ebenfalls neu: Eine 2- bzw. 4-MEG Memory Card, die völlig ohne Datenkompression arbeitet. Die neue PlayStation-Mouse ist ebenfalls sehr gut verarbeitet. Am besten haben uns aber die in drei Farben erhältlichen Multitaps gefallen – im Gegensatz zum offiziellen Sony-Produkt sind sie nämlich voll und ganz Dual Shock-tauglich.

Preise:
Memory Card 2-MEG: 35,- DM
Memory Card 4-MEG: 39,- DM
Multitap Dual Shock-komp.: 59,- DM
Mouse: 39,- DM
2in1-Lenkrad Dual Vibration: 129,- DM

Text: Andreas Ulrich

hardware.news

aktuelles vom hardware.markt



Bleem

der PlayStation-Emulator

Die Emulatoren-Szene boomt, viele PC-Spieler entdecken dank der trendigen Programme plötzlich ihre Liebe zu Konsolen- und Automatenspielen. Kaum eine Konsole, die es nicht schon als Software gibt: Von Atari Lynx über Sega Master System und SNES - alles steht frei zugänglich im Internet zum Download bereit. Meist stecken hinter den Projekten kluge Köpfe, die sich damit nur ihre Freizeit vertreiben. Anders bei „Bleem" und „Connectix": Die beiden Softwarehäuser verblüffen die Szene mit professionellen Emulationen der Sony PlayStation für Macintosh (Connectix) und PC (Bleem).

Der Haken an der Sache: Um in den Genuß von PlayStation Exklusiv-Entwicklungen wie „Gran Turismo" oder „Metal Gear Solid" zu kommen, müssen die PC-Zocker erst ihre Kreditkarte belasten. Die „Bleem" Software ist nämlich nicht im Laden um die Ecke zu erwerben, sondern kann nur über das Internet bezogen werden. Wer die schlappen $25 berappt, bekommt wenige Tage später eine CD aus Amerika zugestellt. Auf der befindet sich aber nicht der ersehnte Emulator - es handelt sich lediglich um einen Schlüssel, ohne den „Bleem" seine Arbeit nicht verrichtet. Die eigentliche Software wird von der „Bleem"-Homepage (www.bleem.com) runtergeladen. Bei näherer Betrachtung des Silberlings fällt sofort auf, was die Entwickler bezwecken: Ungewöhnliche Rillen mitten in der CD deuten auf einen unüberwindbaren Kopierschutz hin. Nach dem Start von „Bleem" verlangt der Emulator, daß Ihr diese Schlüssel-CD in Euer CD-Rom einlegt. Dann beginnt eine Überprüfung der CD, die einige Sekunden in Anspruch nimmt. Anschließend packt Ihr die PlayStation CD in den PC - gebootet wird automatisch.

Die meisten Emulatoren-Programmierer wollen in erster Linie beweisen, daß eine Eins-zu-Eins-Emulation möglich ist. „Bleem" legt noch eins drauf: Die Entwickler bringen nicht nur den Zauber der PlayStation-Welt auf den PC-Monitor, sie verbessern die Sony-Software sogar noch. Durch die überlegenen 3D-Fähigkeiten gängiger Grafikkarten können die berechneten Frames in Auflösungen präsentiert werden, von denen PlayStation-Besitzer nur träumen. Werkelt zum Beispiel ein 3D-Beschleuniger mit „Riva TNT"-Chipsatz im PC, dann braust „Gran Turismo" plötzlich mit 1600x1200 Bildpunkten (anstatt den PlayStation-üblichen 320x240) über den Computer-Monitor. Laut Hersteller schafft die Software-PlayStation sogar auf einem Pentium der ersten Generation mit 166 MHz immer noch erträgliche Bildwechselraten.

Kein Wunder, daß bei solchen Versprechungen das geweckte Interesse riesig ist. In zahlreichen Medien wurde bereits im Vorfeld über den „Wunderemulator" berichtet. Eine vorab veröffentlichte Demoversion funktionierte ausgezeichnet, aber leider nur ohne Sound und ohne 3D-Unterstützung. Nachdem auf der „Bleem" Web-Site Screenshot-Vergleiche zwischen gewohnter PlayStation-Optik und der hochauflösenden PC-Grafik gezeigt wurden, schnellten die Vorbestellungen in ungeahnte Höhen. Innerhalb weniger Stunden wurden über 1000 Schlüssel CDs geordert, obwohl die finale „Bleem"-Version noch gar nicht fertig programmiert war. Aber vorerst sollte der Weg für das „Bleem"-Team noch steinig werden: Kurz bevor die fertig produzierten CDs in den Versand gingen, versuchte Sony das Projekt zu stoppen und zerrte die kleine Firma vor Gericht. Was bereits im Fall von Connectix abgewiesen wurde, funktionierte auch bei den „Bleem"-Entwicklern nicht - die Klage wurde zurückgewiesen und die CDs konnten mit einigen Tagen Verspätung endlich an die Kunden verschickt werden. Als Release-Termin wurde großspurig der 5.5.1999 angegeben - ebenso groß war die Enttäuschung, als an besagtem Datum lediglich ein paar tröstende Sätze auf der Web-Site zu finden waren. Aber einige Tage später war es endlich soweit - der erste „Final-Build" liegt jetzt zum Download bereit.

Als fun.generation-Testrechner kommt ein Pentium II System mit 300 MHz, 128 MB RAM, einer „Elsa Victory Erazor 2" Grafikkarte (mit Riva TNT Chipsatz) und einer Soundblaster-"Live!"-Soundkarte zum Einsatz. Mit diesem Rechner liegen wir weit über den von „Bleem" angegebenen Spezifikationen, befinden uns aber nur im Mittelfeld des Leistungsspektrums aktueller PCs. Wie erwartet verlangt der Emulator zunächst die Schlüssel-CD - vor dem Einlegen des Silberlings geht gar nichts. Nach einem Hinweis über diverse Copyright-Gesetze läßt man uns endlich die erste schwarze CD einlegen. Wir greifen in die vollen und malträtieren die Software gleich mit „Ridge Racer Type 4" - eine wirklich anspruchsvolle Aufgabe. Die Software-Emulation der Motion-JPEG-Fähigkeiten von Sonys Konsole kommt nicht an die echte Hardware heran: Der Rendervorspann ruckelt, der Sound krächzt nur verrauscht und mit etlichen Aussetzern aus den Boxen. Das Spiel selber läuft flüssig - sieht im Direct-3D-Modus also wesentlich besser aus als das Original... ,wenn nicht ständig die unterste Polygon-Partie der Strecke „wegbrechen" würde („Clipping"). Wir testen massig weitere Titel aus unserem Archiv, um der Kompatibilität auf den Zahn zu fühlen. Das Ergebnis überzeugt nicht hundertprozentig: Der Squaresoft Prügler „Ehrgeiz" schleicht lediglich im Zeitlupentempo über den Bildschirm, Tecmos „Dead or Alive" ließ sich überhaupt nicht starten und das in der „Bleem" Demo noch funktionierende „Crash Bandicoot 3" hängt sich nach dem Titelbild auf. Ältere Spiele wie „Ridge Racer" oder „One" laufen wiederum zu schnell, gegen derartige Geschwindigkeitsübertretungen kann allerdings eine Software-Bremse aktiviert werden. 2D-Spiele

sind kein Problem für Bleem: „Castlevania" oder „King of Fighters `96" funktionieren ohne Macken - vorausgesetzt, Ihr deaktiviert vorher die Direct-3D-Funktionen.

Das Fazit nach einem Wochenende mit „Bleem": Das Ziel der perfekten Software-Emulation wurde verfehlt. Zu viele Spiele verweigern ihren Dienst, und der Anteil an Programmen, die überzeugend laufen, ist noch sehr gering. Am ärgerlichsten aber ist der schlechte Ton: Ständiges Rauschen und Knacken in den Boxen ist dem Spielvergnügen nicht eben zuträglich. Auf der anderen Seite ist „Bleem" Einmannprojekt - für eine Einzelperson also eine beachtliche Leistung. In wenigen Monaten hat er das geschafft, woran sich andere bereits seit Monaten die Zähne ausgebissen haben (Die „PSEmu" und „Psyke" sind trotz ansatzweiser Funktionalität wieder eingeschlafen). Wäre „Bleem" genauso kostenlos wie der Nintendo 64-Emulator „UltraHLE" oder das „Mame" Projekt, könnten wir uns mehr über die Emulation freuen. Da für Schlüssel-CD und Versand aber ca. 60 Märker anfallen, halten wir die gebotene Leistung derzeit für ungenügend. ■



■ 2D-Spiele sind kein Problem für Bleem.



■ Die Playstation Video-Sequenzen stottern, leider hängt auch der Sound.



■ Mit Direct-3D-Funktionen hat „Soul Blade" häßliche Grafikfehler, im Software-Modus läuft es einwandfrei.



■ „Rage Racer" wird von heftigen Textur-Fehlern geplagt.

Fragebogen

1 Wie viel gibst Du im Monat für Dein verspieltes Hobby ungefähr aus?

❍ 100 – 200,- DM
❍ 200 – 400, - DM
❍ 400 – 500,- DM
❍ über 500,- DM

2 Mit welchen Spielen fütterst Du Deine Konsolen bevorzugt?

❍ Jump'n'Runs
❍ Action-Spiele
❍ Strategiespiele
❍ Simulationen
❍ Adventures
❍ Rollenspiele
❍ Rennspiele
❍ Beat'em-Ups

3 Welche Hardware besitzt Du schon?

❍ PlayStation
❍ Nintendo 64
❍ Dreamcast
❍Game Boy Color

4 Welche Konsolen möchtest Du Dir (noch) zulegen?

❍ PlayStation
❍ Nintendo 64
❍ Dreamcast
❍ PlayStation 2
❍ Dolphin
❍ Color Game Boy
❍ Neo Geo Pocket
❍ WanderSwan

5 Dein sonstiger Hardware-Haushalt besteht aus:

❍ Videorekorder
❍ DVD- bzw. Laserdisc-Spieler
❍ Dolby-Surround-System
❍ Projektor
❍ Großbildfernseher
❍ PC

6 Welche Zeitschriften liest Du regelmäßig – und wie findest Du sie?

Magazin	supergut	geht so	mäßig
❍ fun.generation	❍	❍	❍
❍ MAN!AC	❍	❍	❍
❍ Video Games	❍	❍	❍
❍ Mega Fun	❍	❍	❍
❍ Next Level	❍	❍	❍
❍ Das Off. PlayStation Magazin	❍	❍	❍
❍ World of PlayStation	❍	❍	❍
❍ PlayStation Games	❍	❍	❍
❍ PlayStation Power	❍	❍	❍
❍ PowerStation	❍	❍	❍
❍ PlayPlayStation	❍	❍	❍
❍ PlayStation Zone	❍	❍	❍
❍ Total !	❍	❍	❍
❍ N-Zone	❍	❍	❍
❍ N64 Power	❍	❍	❍
❍ Sonstige (z.B. PC- oder andere Fachmagazine): ____________	❍	❍	❍

7 Wie gefallen Dir die folgenden fun.generation-Rubriken?

	supergut	geht so	mäßig
Editorial	❍	❍	❍
Leserbriefe	❍	❍	❍
Aktuelles vom Markt	❍	❍	❍
Aktuelles von der Software-Front	❍	❍	❍
Aktuelles von der Hardware Front	❍	❍	❍
Szene-Talk	❍	❍	❍
Publisher gesucht	❍	❍	❍
Jobs	❍	❍	❍
Schwerpunkt-Thema	❍	❍	❍
Neuerscheinungen	❍	❍	❍
Wertungsforum	❍	❍	❍
Vorschau	❍	❍	❍
Ausland: Im Überblick	❍	❍	❍
Ausland: Ausgeleuchtet	❍	❍	❍
Medien	❍	❍	❍
Reportagen	❍	❍	❍

Das Wertungsforum:
❍ hilft mir bei meinen Kaufentscheidungen
❍ ist für mich nicht meinungsbildend

Der Themen-Schwerpunkt:
❍ ist ein echter Kaufgrund
❍ könnte besser sein

DVD-Besprechungen:
❍ sind eine interessante Zusatzinformation
❍ gehören nicht ins Heft

Die Rubrik Jobs finde ich:
❍ Interessant
❍ Ist für mich irrelevant

Import-Tests:
❍ Sind mir sehr wichtig
❍ Sind für mich uninteressant

Das Layout finde ich
❍ schön übersichtlich
❍ zu aufgeräumt

8 Ergänzungen

❍ Ich wünsche mir einen umfangreicheren Themen-Schwerpunkt
❍ Ich wünsche mir mehr Lifestyle
❍ Ich wünsche mir mehr Infos über die Redakteure
❍ Ich wünsche mir mehr Reportagen
❍ Ich wünsche mir eine größere Medien-Rubrik
❍ Ich wünsche mir Berichte über Anime-Filme
❍ Ich wünsche mir regelmäßige Rubriken über die jüngsten Film- und Comic-Neuheiten

Persönliche Daten:

Geschlecht: ____________ Alter: ____________

Beruf: ____________

Hobbys: ____________

Lieblingsbeschäftigung: ____________

❍ Ja, ich möchte auch weiterhin mit Euch in Kontakt bleiben und interessante Aktionen kennenlernen. Ich bin damit einverstanden, daß Ihr bis auf Widerruf meine Daten in Eurem Computer speichert und sie gegebenenfalls für Informations- und Werbeaktionen einsetzt.

❍ Nein, will ich nicht!

Name, Vorname ____________

Straße ____________

PLZ, Wohnort ____________

Datum, Unterschrift ____________

abtrennen und schicken an:
CyPress Verlag
- Fragebigen fun.generation -
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg
oder faxen an: 0931 / 4069123

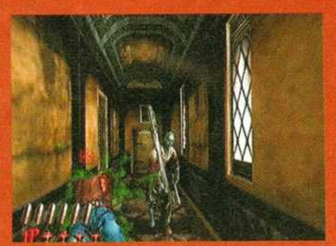
PROFIL: der fun.generation - leser

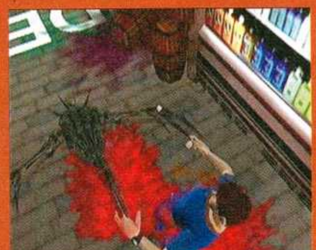
Eure Meinung ist gefragt: Wir zerbrechen uns jeden Monat den Kopf darüber, wie wir fun.generation noch besser machen können. Und weil fun.generation vor allem Euer Magazin ist, wollen wir das von Euch wissen! Deshalb habt Ihr hier die einmalige Gelegenheit, das Magazin Eures Vertrauens mitzugestalten: Einfach den nebenstehenden Fragebogen ausfüllen, eintüten und abschicken! Einsendeschluß ist der 9.Juli 1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Sämtliche Angaben sind selbstverständlich freiwillig und werden streng vertraulich behandelt!



Außerdem: Wer einen Bogen einschickt (ob ausgefüllt oder nicht, ist in diesem Fall egal), nimmt automatisch an unserer Verlosung teil:





Damit sich die Mühe für Euch auch so richtig lohnt, gibt's einen deutschen Dreamcast nebst Software-Paket (im Werte von ca. 400,- DM) zu gewinnen – und zwar pünktlich zum Release. Aber auch wer den "Jackpot" nicht knackt, kann absahnen: Außer Dreamcast & Co. Verlosen wir unter den Einsendern ein rundes Dutzend Spiele – wahlweise für PlayStation oder Nintendo 64!



Text: Robert Bannert

im Detail:
JOBS: redakteur



Der Redakteur – das unbekannte Wesen! PR-Manager/in und Produkt-Manager/in haben wir Euch in den letzten Ausgaben kurz vorgestellt. Diesmal geht es um einen anderen vermeintlichen Traumjob – der Redakteur (vom Volksmund gemeinhin als "Videospieletester" verschrien). Wie läuft so ein Tag im Leben eines Redakteurs eigentlich ab? Was hat man den lieben langen Tag zu tun? Und warum macht man das überhaupt? Die simpelste Antwort vorneweg: diesen Berufsweg wählt man einzig und allein aus Passion. Klar, kostenlos gibt's nur den Tod – aber da Geld allein bekanntlich niemanden glücklich macht, beleuchten wir am Beispiel von Daniel Johannes zuerst die positiven Seiten etwas näher. Das ganze beginnt mit den lockeren Arbeitszeiten. Im Normalfall sollte Daniel um 10:00 Uhr im Büro sein – dreht sich aber um diese Uhrzeit meistens noch mal auf die andere Seite und schläft weiter. Wenn der junge Mann schließlich gegen 12.15 Uhr im CyPress-Office eintrifft, warten dort gleich mehrere Dinge auf ihn. Zuerst einmal Chefredakteur Bannert, der ihn mit einem harten Schlag auf die Nase zu mehr Pünktlichkeit ermahnt. Wenn Daniel dann mit hängendem Kopf an seinen Arbeitsplatz trottet, wartet dort schon Stellvertreter Fabian auf ihn – um all die undankbaren Aufgaben an ihn abzutreten, die er kurz vorher von Robert bekommen hat. Da es inzwischen schon 13:00 Uhr ist, geht Daniel erst einmal in die wohlverdiente Mittagspause. Zwei Eimer Joghurt später geht's endlich los – frisch gestärkt nimmt Daniel die Arbeit auf. Ein kurzer Blick auf den Heftplan definiert die täglichen Aufgaben. Noch drei Tage bis zur Abgabe des fertigen "Bugs Bunny im Sonntagsbratenland"-Tests – doch vorher muß unbedingt die Vorschau zu "Resident Evil 33 – Back for Blood" fertig werden. Welche Infos sind verfügbar? Gibt's eine spielbare Version? Und was steht im Netz? Daniels Hirn fängt an zu kochen – jetzt aber schnell den Kopf von der Herdplatte genommen!

Daniel stellt fest, daß so gut wie gar nichts im Haus ist. Fazit: Telefonliste herausgekramt und die Kontakte abgecheckt. Leider ist mal wieder niemand zu erreichen – ein Alltagszustand! Kurzerhand geht Daniel online – und findet außer drei unscharfen Screenshots nichts wirklich erquickendes. Was soll's, denkt er sich, und schleicht zu Robert, um ihn über seine Alternativ-Pläne zu unterrichten. "Ich geh' jetzt mal heim und mach die Vorschau dann morgen!" Antwort: "Du bleibst jetzt mal da und schreibst statt dessen vier Seiten Tips und Tricks". Mit vereinten Kräften ziehen wir Daniel vom Fenster – mit dieser Aufgabe im bucklig gearbeiteten Nacken wollte Daniel den Freitod wählen.

Neben der reinen Schreibarbeit stehen aber noch andere Aufgaben ins Haus. Was ist ein schöner Text schon ohne Bilder? Um die passenden Screenshots zu bekommen, wird an einem PowerMac fleißig "gegrabbt", und anschließend die Bildauswahl getroffen - immer wieder eine lustige Sache. Nebenher wollen Firmenkontakte gepflegt werden ("Könntet Ihr mir bitte ein `Turok 3:Meat of Evil'-Belegexemplar rausschicken?), auch die eine oder andere Reise steht ins Haus. In England, Frankreich oder den Vereinigten Staaten trifft man bekannte Entwickler und Freunde aus der Branche – ein Heidenspaß.

Ihr merkt's schon – das eigentliche Spielen macht zwar einen großen Teil unseres Jobs aus, aber beileibe nicht Alles ist für den Redakteur Berufung. Die nötige Vorbildung? Im Prinzip egal – Hauptsache man kann schreiben und sich möglichst in mehreren Sprachen artikulieren. Warum wir Daniel trotzdem eingestellt haben? Keine Ahnung! Am allerwichtigsten ist jedoch die "Ahnung vom Business". Wer hat Mario entwickelt und warum? Wie heißt das Master System in Japan? Gibt's von "Final Fantasy V" wirklich keine englische Version? Wie viele Farben kann ein Turbo Express gleichzeitig darstellen? Wann erschien die PlayStation in Japan? Wer oder was war Laguna? Habt Ihr auf alles eine Antwort parat, seid Ihr schon fast tauglich. Könnt Ihr zudem auch für längere Zeit auf Schlaf verzichten, braucht Ihr außerdem keine frische Luft und liebt Ihr das Neonlicht genauso wie die anderen Nachtschwärmer (Motten und Stechmücken gibt's bei uns in lauen Sommernächten jede Menge)? Wer weiß – vielleicht sehen wir uns dann eines Tages wieder... ■

Bewerbungen: **Wenn Ihr Erfahrungen im Bereich Kommunikation oder Pressearbeit gesammelt habt, Ihr die Videospielwelt wie Eure Westentasche kennt und am Job des Redakteurs interessiert seid, dann schickt Eure aussagekräftige Bewerbung an die im Impressum abgedruckte Verlagsadresse - und setzt als Betreff unbedingt das Stichwort „Jobs - Redakteur" ein! Wir sortieren die interessantesten Bewerbungen aus und laden bei Bedarf zum Vorstellungsgespräch. Bitte nur ernstgemeinte Bewerbungen - von Interessenten, die wenigstens das 20. Lebensjahr vollendet und einen vorbildlichen Schulabschluß in petto haben!**

Text: Robert Bannert



Vom Traum zum Top-Seller

Zur Vision verführt: Was Designer denken

■ Phantastische Welten am Bildschirm: Was passiert vor dem ersten Tastendruck?

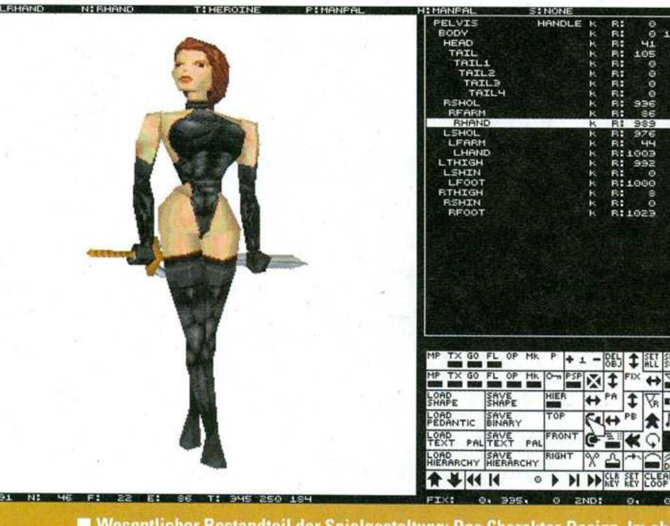
■ Schöpfung contra Spielbarkeit: Wann stoppt Technik die Inspiration?

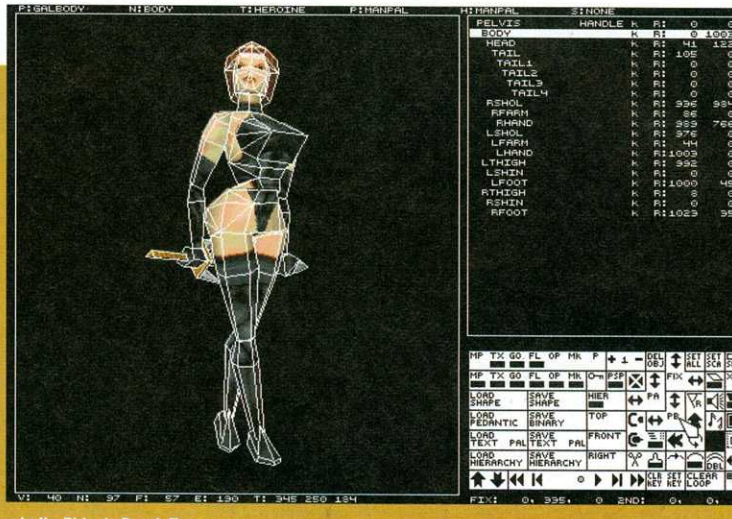
■ Phantasie ohne Grenzen?

■ fun.generation klärt auf

WEN DIE MUSE KÜßT

Eine beliebte Frage unter kreativen Köpfen: Was eigentlich ist das - „Kreativität"? Im Scheibenwelt-Kosmos von Fantasy-Autor Pratchett sind es Partikel, die ziellos durchs All trudeln und beim zufälligen Aufschlag im menschlichen Gehirn kreative Energien freisetzen. Für die alten Griechen war es der sprichwörtliche Kuß einer Muse, der schöpferische Energien und Erfindungsgeist weckte. Aber egal wie verführerisch die Göttin auch posiert (siehe nebenstehende Abbildung) - nach der Idee kommt das Handwerkliche, und selbst der inspirierteste Künstler scheitert oft an der Umsetzung seiner Ideen. Die Angst des Schreibers vor dem weißen Blatt ist altbekannt, auch um die kreative Blockade von Musikern weiß man - immerhin ist die Geschichte des künstlerischen Leidenswegs in Literatur wie Film ein beliebtes Thema. Der Grund hierfür? Der liegt vermutlich in der Natur der Macher: Denn Autor und Regisseur sind schließlich auch Künstler. Stephen King schreibt in seinen Grusel-Geschichten am liebsten über vom Horror heimgesuchte Autoren, sogar humoristische Hollywood-Kost wie Danny De Vitos „Schmeiß`die Mama aus dem Zug" greift das Thema auf. Ein frustrierter Schreiberling brütet stundenlang über seiner Schreibmaschine - ohne ein einziges Wort zu Papier zu bringen. Auch der vorliegende Artikel hat sich nicht von selbst geschrieben: Nach der Idee folgt die Konzeption, nach dem Festlegen der Struktur sucht man das erforderliche Material zusammen - „Recherche" nennt man das. Ist erst einmal alles beisammen, kommt die eigentliche Arbeit: Die Informationen wollen gegliedert, in mundgerechte Häppchen zerlegt und für den Leser schmackhaft serviert werden. Guten Appetit!





■ Wesentlicher Bestandteil der Spielgestaltung: Das Charakter-Design. Im obigen Beispiel seht Ihr Eidos' „Death Trap Dungeon"-Heldin kurz vor der virtuellen Geburtsstunde. Wie für Eure Gegner werden im Figuren-Editor Gliedmaßen und Texturen gewählt, via „Drag & Drop" zusammengestellt und anschließend in der dreidimensionalen Spielwelt platziert.

TAUSENDMAL IS' NIX PASSIERT...

Nichts anderes passiert am Schreibtisch eines Spiele-Designers: Auch im Oberstübchen des Entwickler-Kopfes arbeitet es dauernd, denn Kreativität kennt keinen Rhythmus - und keine Rücksicht. Ob beim Spaziergang durch den Park, in der Badewanne oder auf dem stillen Örtchen - die Muse kommt immer dann, wenn man sie am wenigsten erwartet. Wer schon einmal unerwartet und mit heruntergelassenen Hosen vor einer hübschen Fremden stand, der weiß ziemlich genau, wie man sich dann fühlt: hoffnungslos überrumpelt. Denn Ideen verschwinden so plötzlich wie sie gekommen sind: Wie die Ex-Freundin verweilt auch die Muse selten an einem Ort - und am allerwenigsten bei dem, der sie sucht. Kein Wunder, daß viele Kreative zu jeder Zeit Bleistift und Notizblock zur Hand haben. Dann bringt man die Idee einfach flugs zu Papier und hält sie dort gefangen, wo sie einem nicht mehr entwischen kann! Ob sich der Einfall auch umsetzen läßt, steht allerdings auf einem anderen Blatt: Denn was in den Gehirnwindungen noch wie die Idee des Jahrhunderts aussieht, kann in der Realität ein ganz erbärmlicher Rohrkrepierer sein. Beispiele gibt's genug: „MDK" und „Wild 9" von David Perry hatten eine ebenso phantasievolle wie faszinierende Besetzung für die Hauptrollen - leider hat man beim Spiel-Design versäumt, sich auch über deren Interaktion mit der Umwelt hinreichend Gedanken zu machen. Im Falle „MDK" kam ein unausgegorener Action-Auflauf heraus, bei „Wild 9" hat man sich nach jahrelangem Ringen und zahllosen Release-Verzögerungen dazu entschlossen, die bereits an die Öffentlichkeit gedrungenen Figuren-Designs in ein Jump'n Run zu verfrachten: Das war trotz cooler Optik leider nur mäßig innovativ, und die bunt zusammengewürfelte Helden-Crew war über ihr Hupf-inspiriertes Aufspiel ungefähr genauso glücklich wie der Anbieter über die Verkauszahlen. Die waren nämlich trotz wohlgesonnenen Pressestimmen und aggressiver Marketing-Offensive alles andere als eindrucksvoll. Resultat für Perry: Der Kult-Designer hatte sich einmal mehr in die Nesseln gesetzt, statt dem erwarteten Hit hatte er zum wiederholten Male einen Flop gelandet - und in der Publisher-Welt ein empfindliches Maß an Reputation eingebüßt. Shiny-Spiele gelten nach wie vor als Erlebnis der besonderen Art - aber genauso gelten sie auch als unkalkulierbares Risiko für Mensch und Umsatz. Anbieter Interplay hat sich von der „Wild 9"-Schlappe bis heute nicht erholt - hatte man doch damals alles auf Perrys Karte gesetzt und hemmungslos investiert.

Wer Konzept und Charaktere für ein Videospiel entwerfen will, muß also Künstler, Handwerker und Organisator zugleich sein: Eine geniale Idee alleine bringt niemanden weiter. Viele Videospiel-Helden und Szenarien überzeugen außer ihrem Schöpfer kaum jemanden: Keine Käufer, kein Umsatz - und spätestens nach der dritten großen Pleite bleibt Entwickler wie Publisher die Künstler-Moral im Halse stecken.

SEX SELLS... UND WAS NOCH?

Grund genug für die „Lara"-Erfinder von Core Design, eine Heldin ins Leben zu rufen, die einen Draht zum Kunden hat - von der Konfektion direkt ins Gehirn. In Laras Silikonbrüsten steckt zwar nicht halb so viel Designer-Denke wie in Perrys schrägen Helden - aber dafür verkauft sich das virtuelle Playmate wie keine andere Videospielfigur. Seit Lara haben sich die meisten Mitbewerber angeschlossen: Der Trend geht zu knackigen Heldinnen und forschen

Die größten "Spinner" aller Zeiten

Jules Verne: Wird von vielen Leseratten nach wie vor als Meister der fantastischen Literatur verehrt. Fabuliert hat Jules Verne wie kein Zweiter: Zeppeline, Atom-U-Boote und bemannte Raumfahrt in spät-viktorianischer Zeit. Der Mann war seiner Zeit voraus! Noch heute fragen sich viele: Hat er's nur erfunden - oder hat er's gewußt?

Lewis Carroll: Über den Verfasser ist wenig bekannt - dafür gelten die Erzählungen von „Alice im Wunderland" neben dem „Wunderbaren Kästchen" und „Dracula" als Begründer des modernen Fantasy-Genres. Die Verfilmungen der klassischen Kinder-Mähr sind Legion - die bekannteste Interpretation aber bleibt die aus den Walt-Disney-Studios.

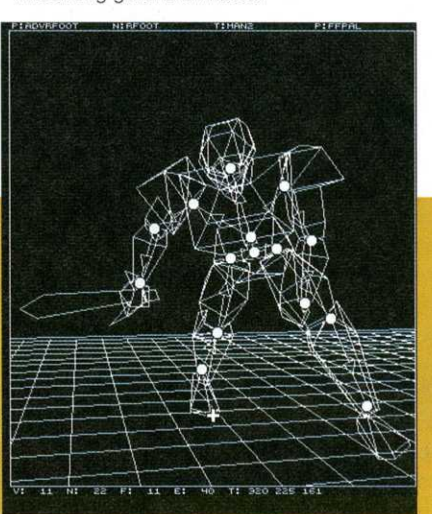
H.P. Lovecraft: Hat mit den Geschichten um Traumdimensionen, Aliens und Parallelwelten sein eigenes Horror-Genre gegründet - und das bereits Anfang dieses Jahrhunderts! Berühmt geworden ist Lovecraft allerdings nicht zu Lebzeiten: Seine Geschichten um die extraterrestrische Nemesis „Cthulu" (der laut dem Schöpfer in einem subterranischen Palast unter dem Atlantik schlummert) haben dem Einsiedler erst ein halbes Jahrhundert später den verdienten Ruhm beschert.

Heroen - Figuren, die jede Frau kennt und jeder Mann versteht. Das ist zwar nicht besonders phantasievoll, aber dafür ungemein vielversprechend: wenn jetzt auch noch Technik und Spiel-Design stimmen, dann ist der Hit mehr als nur potentiell.

Nicht umsonst beißen viele Entwickler bei ihrer Suche nach einem willigen Publisher auf Granit: In den Präsentations-und Konferenzräumen der Anbieter sitzen die Macher nicht mit Videospiel-Freaks, sondern mit nüchternen Rechnern und studierten Marketing-Köpfen zusammen. Die interessieren Faktoren wie Spielbarkeit und Charme eines Produkts nur so lange, wie es sich dabei um offenkundige Verkaufsargumente handelt. Und „offenkundig" heißt in diesem Fall, daß es den Kunden förmlich anspringen muß. Argumente, die der Konsument erst beim Testspielen oder beim Durchblättern eines Fachmagazins entdeckt, zählen nicht: Der Videospielheld von heute muß entweder attraktiv sein oder das ganz bestimmte Etwas haben - ein Etwas mit möglichst großer Zielgruppe. In den Testlabors der Publisher verkommen zahllose mäßige bis brillante Spielperlen, ohne jemals an die Öffentlichkeit zu dringen. Der Grund: Marketing und Vertrieb haben kein Verkaufspotential bescheinigt - also ist die Idee zurück in die Schublade, und der verantwortliche Designer wieder ans Reißbrett gewandert.

Nicht umsonst ziehen externe und Publisher-interne Entwicklungsabteilungen mit anderen Voraussetzungen in die Schlacht: Derweil die einen oft in ihren Phantasien gefangen sind und den Sinn für die harte Geschäftsrealität unterwegs verloren haben, stimmen die anderen ihre Konzepte vor dem Startschuß mit Marketing und Vertrieb ab. Erst wenn alle Parteien zugestimmt haben, verlassen die Designer den Raum und machen sich wie die Kreativen in Spielzeug- und Filmindustrie an ihre Arbeit - Auftragsarbeit. Was nicht zwangsläufig bedeutet, daß Herz und Phantasie dabei auf der Strecke bleiben: Einige der populärsten Spielideen sind die Frucht eines Knebelauftrags - Top-Titel wie „Mario" und „Zelda" von Nintendo-Mastermind Shigeru Miyamoto nicht ausgeschlossen.

Auch häßliche Helden folgen dem Konzept - bestes Beispiel ist Alien Abe: Der kleine Kerl ist häßlicher als die Mudokon-Mutter erlaubt - aber mit seinen großen, Glupschaugen weckt der hilflos dreinblickende Held im Adams-Kostüm den Beschützertick. Resultat: Während viele weibliche Videospieler Lara als sexistisch betrachten, appelliert Abe an den ureigensten Mutterinstinkt. Und siehe da: Grünling Abe ist in der Frauenwelt begehrt wie kein zweiter. Aber auch Abe ist nicht von heute auf morgen am Zeichentisch entstanden: Als geistiger Vater der Mudokons hatte Designer Lorne Lanning seine bizarre Schöpfung zwar schon seit einem runden Jahrzehnt in der Schreibtischschublade, aber serienreif war die Idee noch lange nicht. Vor der digitalen Geburtsstunde standen Marktanalysen und zahllose grafische Ansätze - bis man für den genetischen Daten-Cocktail endlich die richtige Mischung gefunden hatte.



■ Die schwerwiegendste Frage im 3D-Spekatakel „Death Trap Dungeon" war die nach der korrekten Animation. Wie bewegt sich so ein Schwertkämpfer eigentlich? An dieser Stelle ist Regie-Talent gefragt: Entweder die Designer selber oder ein professioneller Stuntman werden verkabelt, ins Gitternetz der 3D-Welt übertragen und jede ihrer Bewegung mit „Motion Capturing"-Software festgehalten.

Die größten "Spinner" aller Zeiten

Robert E. Howard: Der geistige „Conan"-Vater gehörte zu den wenigen Bekanntschaften Lovecrafts - und hat wie der sein Fantasy-Universum an den Mythen des Freundes angelehnt. Nicht umsonst tragen viele Götzen bei beiden Autoren den gleichen Namen, rezitieren Magier die gleichen Verse und kämpfen die Helden gegen die gleichen Bestien. Wie Lovecraft hat Howard seine Geschichten in Magazinen veröffentlicht - als Bücher aufgelegt worden sind sie erst nach seinem Tod. Der war wie bei dem „Cthulu"-Schöpfer ein früher: Beide Autoren sind nur Mitte dreißig alt geworden.

J.R.R. Tolkien: Der Meister der „High Fantasy" war eigentlich Sprachwissenschaftler und hat seine Fabelwesen vornehmlich aus der nordischen Mythologie importiert. Drachen, Zwerge, Kobolde, Orks und Elfen: Im Land Mittelerde tut sich was, und zwar seit Ende des Zweiten Weltkriegs. Damals hat der ehemalige Lehrer mit seinem Kinderbuch „Der kleine Hobbit" die Aufmerksamkeit von Land und Leuten auf sich gezogen - aber in die Annalen der Fantasy-Geschichtsschreibung ist er mit der Legende vom „Herrn der Ringe" eingegangen.

George Lucas: Haßt das Verfassen von Drehbüchern - laut eigener Aussage - wie die Pest und ist obendrein stinkfaul. Sein Welterfolg „Star Wars" muß demnach ein Zufallstreffer gewesen sein. Wie dem auch sei: Mr. Lucas hat ausgesorgt, seine Ausflüge in die Welt der Fantasy haben unsere Medien-Kultur geprägt wie kein anderes Phänomen. Was wäre die Welt ohne den „Krieg der Sterne"? Schwer zu sagen: Aller Unkenrufe aus seriöseren Science-Fiction-Lagern zum Trotz - „Star Wars" ist westliches Kulturgut.

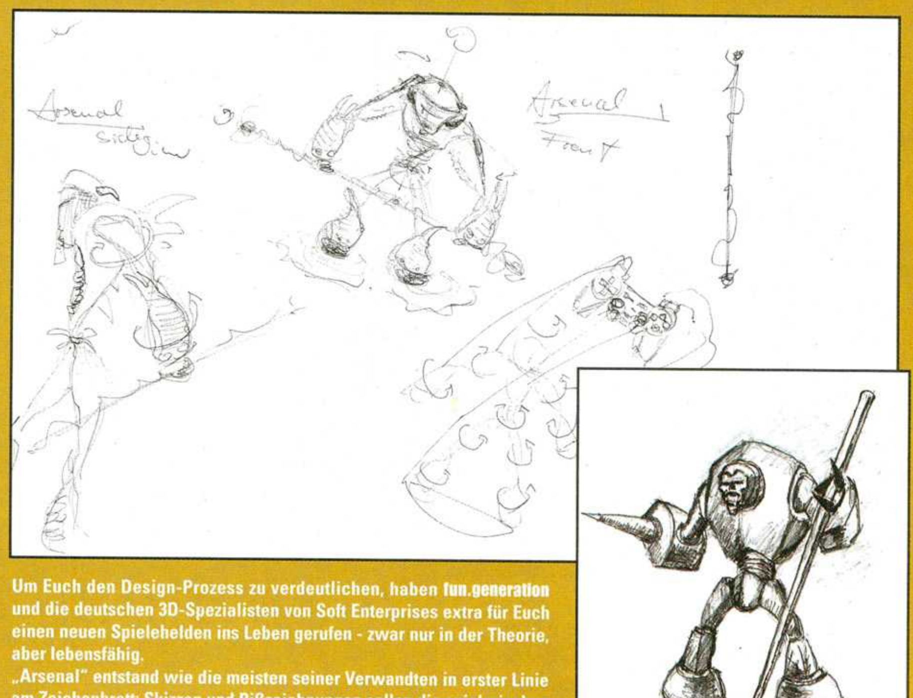
Steven Spielberg: Hat mit dem „Weißen Hai" noch vor Kumpel Lucas das moderne Filmzeitalter eingeläutet. Danach kamen „ET", „Indiana Jones" und „Jurassic Park". Da brauchen wir Multi-Millionen-Dollar-Produktionen wie „Hook" eigentlich kaum noch zu erwähnen - denn Welterfolge verstehen sich für Hollywoods großes Kind von selbst. Seitdem es erwachsen geworden ist, gibt's allerdings massive Probleme: Das Label Dreamworks will nicht so recht anlaufen. Hat Spielberg den Draht zum Kindlichen (wie zu Ziehtochter Drew Barrymore) verloren? Jeder Künstler hat seinen Zenit irgendwann überschritten: Wollen wir hoffen, daß er für Steven noch in der Zukunft liegt.

Masumune Shirow: Ist die Namensverwandschaft mit dem legendären Waffenschmied des japanischen Mittelalters Masumune nur Zufall oder Vorsehung? Wir wissen's nicht. Fest steht, daß Shirow wie der Namensvetter ein Faible für Waffen hat: Die portiert er via Bleistift und Tusche in schrille Comic-Szenerien wie kaum ein anderer Comic-Zeichner. Hintergründige Science-Fiction-Storys und Fantasy-Ulk sind seine bevorzugten Genre-Opfer.

Akira Toriyama: Muß hinter Manga-Kollege Shirow nicht zurückstehen. Mit seinen schrillen Helden hat der japanische Künstler Comic-Serien wie „Dr. Slum" und „Dragonball" ins Leben gerufen - wobei letztere weltweit als erfolgreichste ihrer Art gilt. Auch die Designs für Japans Rollenspiel-Reihe Nr. 1 stammen aus Toriyamas Feder: „Dragon-Quest" von Enix hat in Japan sämtliche Verkaufsrekorde gebrochen.

Shigeru Miyamoto: Wer kennt ihn noch immer nicht? Einmal in die Ecke gehen und schämen, bitte! Nintendos Vorzeige-Designer hat Mario und „Zelda"-Held Link zum Leben erweckt. Sein jüngster Genie-Streich ist die Nintendo-64-Episode von „Zelda". Seine hervorstechendste Qualität: Produziert die besten Videospiele. Die Reaktionen der Konkurrenz auf einen neuen Miyamoto-Release: Frustration. Da sehen sie, wie man's macht...

ARSENAL - EIN SPIELEHELD ENTSTEHT ... part (1)



Um Euch den Design-Prozess zu verdeutlichen, haben fun.generation und die deutschen 3D-Spezialisten von Soft Enterprises extra für Euch einen neuen Spielehelden ins Leben gerufen - zwar nur in der Theorie, aber lebensfähig.

„Arsenal" entstand wie die meisten seiner Verwandten in erster Linie am Zeichenbrett: Skizzen und Rißzeichnungen sollen die spielerischen Möglichkeiten der Figur verdeutlichen, die Darstellung unterschiedlicher Posen zeigt den 3D-Grafikern die räumliche Seite des Helden. Schließlich will man sicher gehen, daß die Figur auch aus allen Blickwinkeln eine gute Figur macht!

Wir sind also genau in der Phase, in der noch alle Komponenten aufeinander abgestimmt werden können: Hintergrundgeschichte, Anmutung und Möglichkeiten der Figur müssen übereinstimmen - schließlich soll „Arsenal" ein glaubwürdiger Charakter sein.

Als Schauplatz wählen wir einen Science-Fiction/Fantasy-Crossover, der bei Chefredakteur Bannert bereits seit schlappen 10 Jahren in der Schreibtischschublade liegt: Robert hat sein Baby mit dem Kunstbegriff „XYVER" tituliert. Eine der Hauptfiguren aus dem XYVER-Universum ist der unsterbliche Runen-Ritter Hans-Jörg Leitner: Dessen widerspenstiger Sprößling Markus kommt allerdings überhaupt nicht nach dem kaltschnäuzigen Daddy - und macht sich bereits in jungen Jahren auf die Suche nach eigenem Ruhm und Reichtum. Bei seinem jüngsten Abenteuer stolpern Markus Leitner und sein Sidekick - die Orientalin Miriam - über das Artefakt einer alten Zivilisation: Markus und seine Gefährtin werden unfreiwillig in die magische Rüstung hineingesaugt und zu einer bizarren Symbiose zwischen Mensch und Technik gezwungen. „Arsenal" hat als Produkt einer untergangenen Dämonen-Kultur immenses Vernichtungspotential, allerdings ist das übermütige Kerlchen nicht allzu leicht unter Kontrolle zu kriegen.

„DAS GEHT NICHT!"

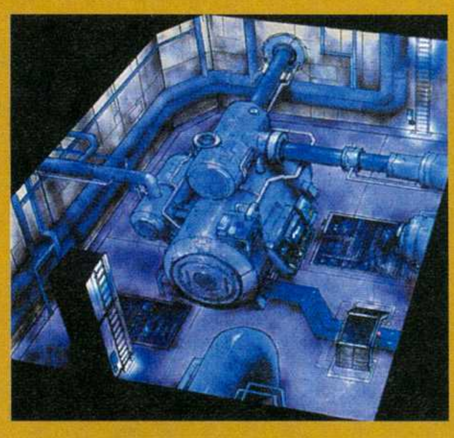
Ein Satz, den der Designer gar nicht gerne hört: „Das geht nicht!" - so lautet die Antwort der technisch versierteren Kollegen viel zu oft. Gerade haben Charakter-Designer und Drehbuchautor eine packende Story über Liebe, Macht, Magie und einen tragischen Anime-Helden zu Papier gebracht, da schmeißen die Kollegen eine Tür weiter die Einfälle auch schon wieder über den Haufen: „Der Charakter läßt sich nicht modellieren - viel zu komplex!" ereifert sich die Grafik. „Keine Chance - zu viele Details. Das können wir nie und nimmer animieren - und schon gar nicht in Echtzeit!" schallt es aus der Programmierung. Und wieder mal hat man den Designer an die Wand gedrängt: Aber eigentlich geschieht es ihm recht. Schließlich kann man sich beizeiten mit den Kollegen aus den anderen Abteilungen besprechen und sich ein gesundes Maß an technischem Verständnis aneignen - dann bleiben einem peinliche Situationen erspart.

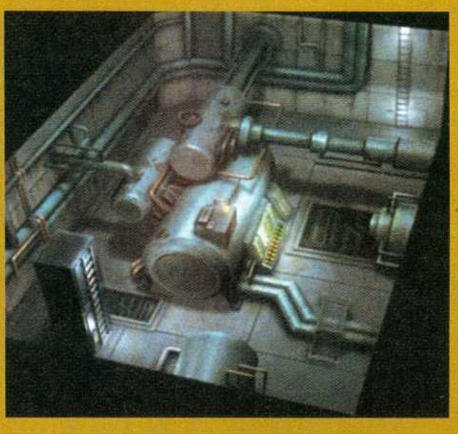
Nicht umsonst blicken auch heute noch viele Designer auf Laufbahnen als Grafiker, Animateur oder Programmierer zurück. Oddworld-Gründervater Lorne Lanning war vor der Taufe seiner eigenen Software-Schmiede Art Director bei dem amerikanischen Render-Studio „Rythm & Hues", David Perry war vor dem Einzug in die Selbständigkeit Programmierer bei Virgin - und hat unter anderem für die Mega-Drive-Version von „Aladdin" codiert. Auch „Baphomets Fluch"-Erfinder Charles Cecil ist als Daten-Schmied in die Spiele-Entwicklung eingestiegen - die Zeilen für seine ersten Adventure-Projekte hat Cecil noch selbst geschrieben. Alle drei haben also schon direkt am Projekt gearbeitet. Die Vorteile der praktischen Erfahrung liegen auf der Hand: Designer ohne derartigen Hintergrund können nur mutmaßen, wenn es an die technische Umsetzung ihrer Idee geht. Kreativ-Köpfe wie David Perry dagegen kennen die Möglichkeiten von Programmierung und Grafik ziemlich genau: Auch wenn sich seit ihren Tagen als aktive Techniker und Künstler einiges verändert hat - die Logik ist nach wie vor dieselbe. Und wer noch heute die Arbeit der anderen Abteilungen besser zu beurteilen vermag, der ist klar im Vorteil und übernimmt als Designer nicht selten sogar die Rolle des Entwicklungsleiters: Auch in der Spiele-Entwicklung ist der Allrounder dem Spezialisten klar überlegen - kreative Fachidioten sind selten gefragt. Nur wer den Überblick wahrt, hat im hart umkämpften Designer-Feld eine Chance: Nur das Konzept geht ins Ziel, das es über das Stadium einer guten Idee hinaus schafft. Bevor der Nippon-Held mit wehender Mähne und blank gezogenem Katana durch die Monsterflut preschen kann, ist es ein langer Weg - und der besteht vor allem aus Koordination sowie Organisation. Die Idee steht nur am Anfang: Direkt im Anschluß stehen Fragen wie „Läßt sich das Konzept technisch umsetzen?" - und „Haben wir überhaupt die Ressourcen dazu?".

Nicht selten scheitert ein vielversprechendes Objekt bereits im Ansatz: Die technischen Anforderungen sind zu hoch, gute Pogrammierer zu teuer - und das Budget zu klein. Nicht umsonst müssen sich vor allem Rollenspieler in den meisten Fällen mit spartanischer Optik herumplagen und neidisch auf den TV-Schirm von Hobby-Racern wie virtuellen Kampfsportlern schauen: Die wenigsten Entwickler können sich grafische Eskapaden wie Genre-Riese Squaresoft erlauben. Während Square Unsummen in die eigenen Entwicklungen steckt und von jedem Referenztitel astronomische Stückzahlen absetzt, bleiben den meisten Spiele-Studios solche Möglichkeiten verwehrt. Wo sich kleinere Entwickler über jede dritte Nullstelle auf den Hochrechnungsausdrucken des Vertriebs freuen, stellt Square bereits in den ersten zwei Tage mehrere Millionen CDs in Fachläden und den japanischen Lebensmittelhandel.

Auch mit einem großen Anbieter wie Sony im Rücken haben die meisten kleineren Rollenspiel-Entwickler gegen so viel geballte Vermarktungswut keine Chance: Woher das nötige Kleingeld nehmen? Und schließlich wollen die Vertragspartner das fertige Produkt so schnell wie möglich in den Geschäften haben - für Experimente bleibt also kaum Zeit. Weil Rollenspiele aber bereits ohne großen technischen Aufwand wesentlich kostenintensiver und umfangreicher als jedes andere Genre sind, hat man in der Regel schon genug damit zu tun, die Gehaltsschecks der Mitarbeiter zu zahlen. Für Render-Fuhrpärke und horrende Investitionen sind die laufenden Kosten







■ Von der Skizze zur Render-Kulisse: Bevor sich die Grafiker an ihr 3D-Progamm setzen können, müssen Designer und Zeichner ran. Mit Bleistift-Skizzen (links) wird festgelegt, wie der künftige Spielschauplatz aussehen soll, die kolorierte Reinzeichnung (Mitte) gibt Aufschluß darüber, wie im Editor die Farben anzulegen sind. Das nach dem gezeichneten Vorbild entstandene Render-Motiv aus Squares „Parasite Eve"-Rollenspiel seht Ihr rechts.

meistens zu hoch: Übrig bleibt nach fertiger Entwicklungsphase ein eher karges Resultat - ein Ergebnis, das nur eingefleischte Genre-Fans anpacken. Der Rest der Kundschaft stellt's angewidert ins Regal zurück - man ist ja mittlerweile Besseres gewöhnt. Und einmal mehr werden in der westlichen Welt die Unkenrufe laut: „Rollenspiele rechnen sich nicht!"

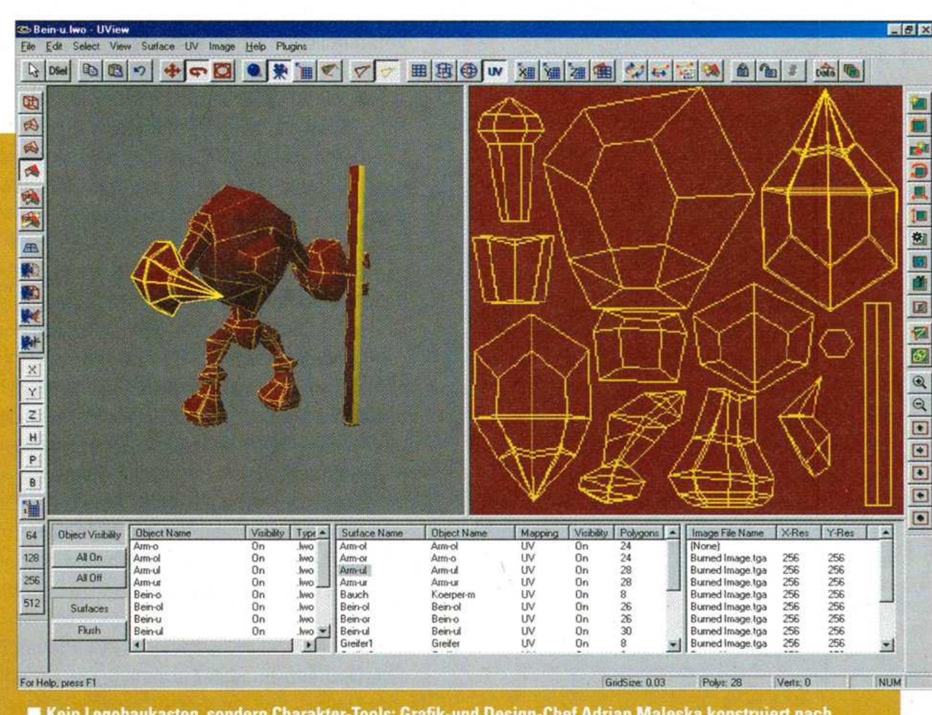
Und in der letzten Instanz hing's wieder mal am Designer: Warum hat der Schussel kein Konzept entwickelt, das auch ohne opulente Optik vor die Mattscheibe bannt? Fragen über Fragen - wer letztendlich für Erfolg oder Mißerfolg eines Projekts verantwortlich war, läßt sich kaum nachvollziehen. Nur das eine steht fest: Ohne zugkräftiges Aushängeschild spricht kein Titel den Kunden an. Wenn Euch bereits die Heldenfiguren auf dem Cover einer PSX-CD unsympathisch sind - greift Ihr dann zur Brieftasche? Kaum.

Alles Faktoren, die der Designer von Anfang an in seine Rechnung mit einbeziehen muß: Ein guter Gestalter und Objektleiter darf weder die Markt-Kompatibilität noch sein eigentliches Ziel aus den Augen verlieren. Vielmehr muß er sich zu jeder Zeit fragen: „Wie überzeuge ich mein Team und den Käufer von der Überlegenheit meines Titels - und wo nehme ich im Zweifelsfall Änderungen vor?"

VOM ZEICHENTISCH ZUM PHOTOSHOP

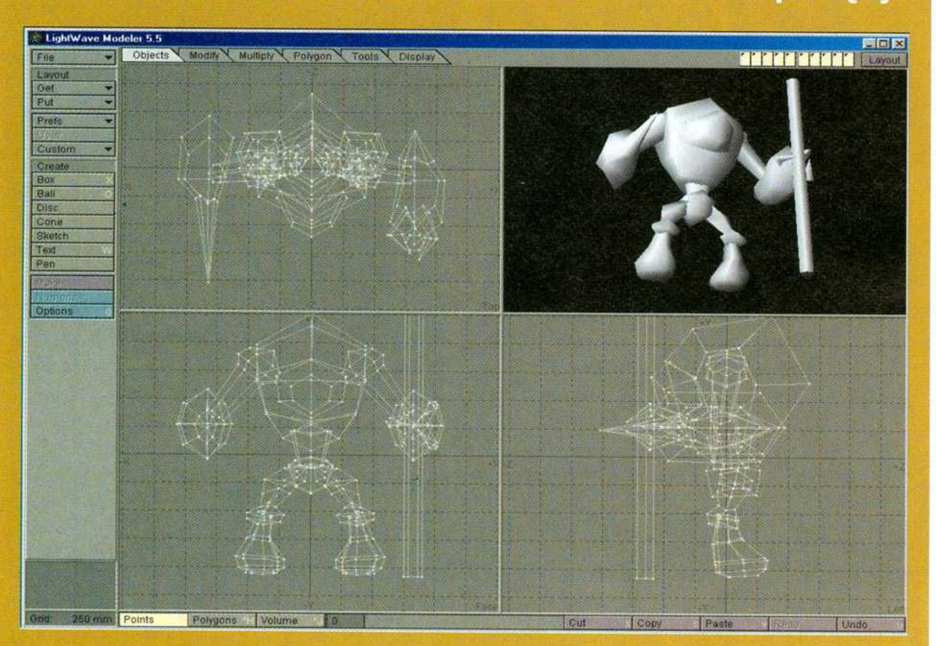
Für den Programmierer beginnt der Entwicklungsprozess mit dem ersten Tastendruck - Designer und Grafiker leisten die Vorarbeit. Denn bevor nicht feststeht, in welche Richtung sich das Projekt überhaupt bewegt, können die Daten-Magier auch noch keinen Code auf den Schirm zaubern. Die Frage „3-D oder 2-D?" wird mittlerweile kaum noch gestellt, aber darüber hinaus sind noch viele andere Punkte zu klären. Im Falle eines Abenteuerspiels zum Beispiel: Aus welchem Blickwinkel wird das Szenario gezeigt? Sind die Kulissen vorgerendert - oder in Echtzeit berechnet und der Kamerawinkel frei verstellbar? Wird bei einer Konfrontation zu einem extra Kampfbildschirm umgeblendet, oder kabbeln sich die Charaktere im gleichen Spielfeld, in dem auch herumgeforscht wird? Action-Kampf oder Rollenspiel-inspiriertes Zahlengefecht?

Der Designer entscheidet: Entweder alleine oder mit den Grafikern zusammen setzt sich der Meister über die Spielwelt in klassischer Manier an den Zeichentisch und arbeitet Schauplätze wie Charaktere aus. Eine konkrete Vorstellung von Figuren und Szenarien ist Gold wert: Vage Aussage wie „Ja.... halt so ein muskulöser Held. Und das Mädel da... das muß attraktiver werden!"



■ Kein Legobaukasten, sondern Charakter-Tools: Grafik-und Design-Chef Adrian Maleska konstruiert nach unsere Vorgaben den Cyborg-Helden Arsenal. Rechts seht Ihr die Bauteile, links die noch untexturierte Figur.

ARSENAL - EIN SPIELEHELD ENTSTEHT ... part (2)

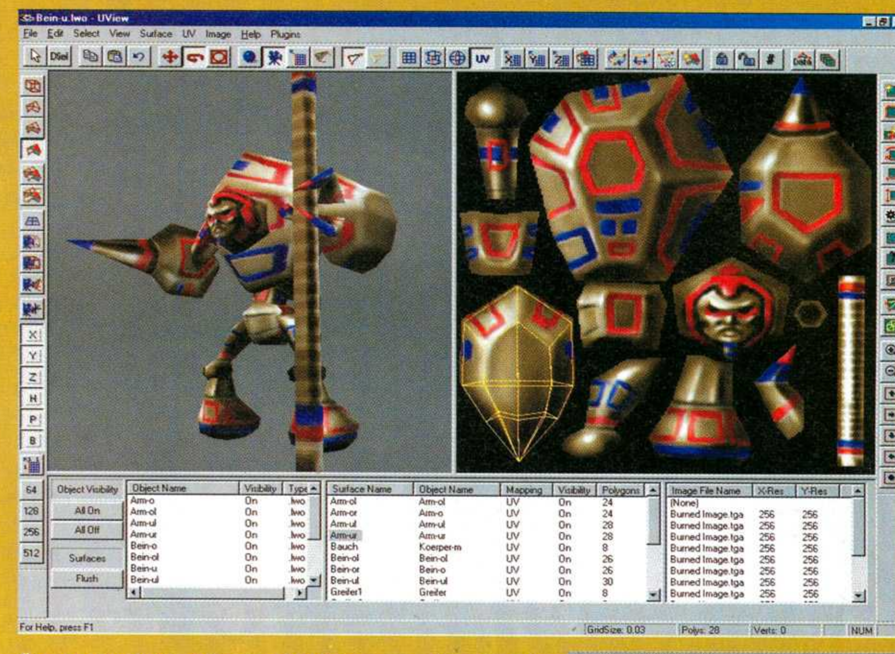


Arsenal lernt laufen: Nachdem wir Vorleben und Motivation der Figur festgeschrieben haben, machen wir uns daran, Arsenals fabulöse Fähigkeiten auszuarbeiten. Die Gliedmaßen der Figur sind mit kleinen Kugelgelenken verbunden und können über das Pad individuell angsteuert werden. Torso, Oberarme, Unterarme, Hüfte und Beine: Sämtliche Einzelteile können nach Gutdünken verstellt und je nach Situation neu justiert werden. Einzige Ausnahme ist der Kopf: Arsenals Maske ist zwischen den beiden Schulterblättern aufgehängt, kann also nur nach oben bzw. unten eingeschwenkt werden. Statt Händen und Füßen sind in Unterarmen und Beinen Kugeln eingelassen: Die Körper sind freischwebend und können - je nach Erfahrungsstufe und Ausrüstung des Protagonisten - in unterschiedliche Werkzeuge verwandelt werden. Ähnlich ist es um die schwarzen Kugeln links und rechts der Schädelpartie bestellt: Die fungieren als Sinnesorgane, außerdem kann Arsenal die schwarzen „Murmeln" als Spione einsetzen und via Telekinese durch den Raum schweben lassen.
So haben wir uns den frischgebackenen Videospielhelden zumindest gedacht: Befreundete Designer bescheinigen uns, daß Arsenal nicht serienreif ist. „Zu umständlich!" Also müssen wir umdenken: Anstatt jedes Glied einzeln dirigieren zu wollen, entscheiden wir uns für die Unterteilung in linke und rechte Körperhälfte bzw. offensive und defensive Taktiken. Derweil Ihr mit den Links-Tastern die Gliedmaßen auf der linken Hälfte einstellt, bedient Ihr mit den Rechts-Tastern Arme bzw. Beine auf der anderen Seite. Mit den vier anderen Buttons wechselt Ihr zwischen den einzelnen Modi - darunter Defensiv-Modus, Angriffs-Modus und verschiedenen Bewegungseinstellungen wie Sprung oder Laufschritt. Mit dem linken Analog-Stick steuert Ihr Arsenal durch die Adventure-Landschaft, mit dem rechten bewegt Ihr das mit dem Taster selektierte Körperteil. Ob Arsenal zugreift, zuschlägt, einen Satz tut oder austritt wie ein Pferd, entscheiden Situation und der voreingestellte Modus.

helfen den Zeichnern nur wenig. Wie ein Manager muß der Designer seine Visionen verständlich machen und in Sekunden auf den Punkt bringen können: Versponnene Typen mit reger Phantasie gibt es jede Menge am Markt - aber ein erfolgreiches Spiel produzieren die wenigsten davon. Nur wer konkretisieren und seine Vorstellungen dem eigenen Team vermitteln kann, der hält den Schlüssel zum Erfolg: Allerdings darf der kreative Dirigent seinen Leuten dabei keine Fesseln anlegen - schließlich sind auch die wie er Künstler, die ihrem schöpferischen Schaffensdrang Luft machen und kreativ sein möchten. Anstatt nur seine eigenen Vorstellungen zu verfechten, muß der Designer also auch mit Kompromissen leben können: Stellt Euch vor, Ihr gebt Eurem Grafiker eine Charakterbeschreibung mit auf den Weg - und Euer Künstler verschwindet im stillen Kämmerlein, um eine Skizze von Eurem Wunschhelden zu entwerfen. Was er anschließend freudestrahlend in Händen hält, wurde auch augenscheinlich nach Euren Wünschen angefertigt - trotzdem ist es nicht das, was Ihr Euch vorgestellt habt. Woran liegt's? Habt Ihr Eure Vorstellung nicht eindeutig genug rübergebracht? Habt Ihr vielleicht ein wichtiges Detail vergessen? Hat die Dame in Eurer Vorstellung hämisch gegrinst - und habt Ihr vielleicht vergessen, Eurem Grafiker dieses kleine Detail mitzuteilen....? Vielleicht liegt es aber auch nur an seiner ureigensten Interpretation - schließlich bringt jeder Kreative seinen eigenen Stil mit ein. Und an dieser Stelle geht das Theater erst so richtig los: Inwieweit unterscheiden sich die Stile der einzelnen Grafiker - und inwieweit weichen ihre Ausführungen von Euren Vorstellungen ab? Ein guter Zeichner muß seinen Stil auch umstellen können, trotzdem ist und bleibt er ein Künstler. Und Künstlern ist ihr eigener Stil lieb und teuer. Also: Bevor Ihr den Mann wieder an den Zeichentisch schickt - gebt Euch einen Ruck, und nehmt seinen Entwurf genauer in Augenschein. Nur weil er Euer geistiges Bild verfehlt, muß er nicht zwangsläufig schlechter sein!

Wenn das jetzt schon so klingt, als könnte Euch die ganze Geschichte über den Kopf wachsen, dann seid gewarnt: Der erste Entwicklungsschritt ist noch lange nicht abgeschlossen! Bevor die eigentliche Umsetzung des Konzepts in Angriff genommen werden kann, müssen der komplette Plot, alle Charaktere und die ganze Spielwelt stehen! Jeder Fauxpas, den Ihr Euch jetzt leistet, wird sich bei der Umsetzung Eures Designs bitter rächen! Kurs-Korrekturen müssen zwar ständig vorgenommen werden, aber was, wenn plötzlich ein ganzer Teil fehlt? Was, wenn die Grafiker beim Rendern über ein schwarzes Loch stolpern - und auch die Programmierer beim Durchforsten des Skripts die fehlenden Details beim besten Willen nicht finden können? Dann müßt Ihr improvisieren - und allzu oft verliert der „Creative Director" in derartigen Situationen den Überblick. Besonders komplexe Spiele wie Rollenspiele und Adventures schreien nach ausführlicher Vorbereitung: Jeder Winkel der Spielwelt will akribisch kartographiert, jedes Puzzle ausgearbeitet und alle Charaktere einen umfassenden Lebenslauf haben. „Besser zu viel als zu wenig" ist hier die Devise: Nicht jede Nebenfigur braucht ihren eigenen Stammbaum - aber auch der Obdachlose an der Ecke hat seine eigene Geschichte. Und wer weiß, ob Ihr die nicht irgendwann braucht.... Also los: Wenn Ihr noch ein bißchen Zeit auf dem Terminplan habt, schreibt sie auf! Denn bevor Ihr nicht jedes kleine Detail festgehalten habt, tappen Grafik und Technik im Dunkeln - denn bisher steht ja nicht einmal fest, wie Eure Idee überhaupt umgesetzt werden soll! Erst wenn Ihr den Schauplatz skizziert habt, könnt Ihr Euch über die Fragen nach Optik, Kameraperspektive und Kampfsystem

ARSENAL - EIN SPIELEHELD ENTSTEHT ... part (3)





Über Funktionalität und Einsatzmöglichkeiten unserer Figur sind wir uns mittlerweile klar: Jetzt muß sich Arsenal am Bildschirm beweisen. Aber bevor wir die einzelnen Funktionen auf's Joypad legen und mit unserem Cyborg-Ritter auf Abenteuersuche ausziehen können, muß der bislang nur skizzierte Arsenal in die dritte Dimension übertragen werden. Soft-Enterprises-Grafiker und Chef-Designer Adrian Maleska hat sich den Job zu Herzen genommen - und geht mit Elan an die Arbeit. Getreu unseren Vorgaben und den eigenen Designer-Kniffen modelliert Adrian unseren Adventure-Heroen im 3D-Editor. Was dabei herausgekommen ist, das seht Ihr in der Abbildung: So wie Ihr ihn hier seht, kann Arsenal als 3D-Modell in Zwischensequenzen posieren, vor seinem ersten Spaziergang in der Spielwelt muß unser Blech-Bube erst an 3D-Engine und Hardware angepaßt werden. Das heißt im Klartext: Weniger Polygone und niedrigere Auflösung. Es gehen also Einzelheiten verloren: Im Falle von Arsenal allerdings nicht ganz so schlimm wie bei einem menschlichen Akteur - denn im Gegensatz zu dem wirkt Arsenal auch ohne viel Mimik, und lebensechte Details im eigentlichen Sinne gibt's nicht.

Gedanken machen. Dann werden die Skizzen aus Design- und Grafikabteilung als Vorlage für die finale Spieloptik eingesetzt: Und während die Programmierer bereits eifrig an der Spiel-Engine werkeln, pinseln Eure Künstler die Hintergrundoptiken und Charaktere. Die werden dann später den Anforderungen von Programm-Engine bzw. Hardware angepaßt - im Regelfall also reduziert. Oft werden die Entwicklungs-Skizzen zu diesem Zweck auf den Scanner gelegt, in die digitalen Eingeweide des Netzwerks portiert und für die spätere Verwendung archiviert. So können die Künstler jederzeit auf die Optiken zurückgreifen und im Bedarfsfall mit Bildbearbeitungs-Programmen wie „Adobe Photoshop" nachbearbeiten.

Große Entwickler wie Squaresoft wollen die Kreativität ihrer Leute fördern - und haben eigens zu diesem Zweck Mitarbeiterprogramme ausgearbeitet. Hierzu zählt ebenso eine am körpereigenen Leistungsrhythmus orientierte Arbeitszeit wie die Bereitstellung von Entspannungsräumen und Fortbildungsmöglichkeiten. Westliche Entwickler können von derartigem Luxus meistens nur träumen - Studios wie die Mitarbeiter-freundlich organisierten „Oddworld Inhabitants" im kalifornischen San Luis Obispo sind die Ausnahme. Im Land des Lächelns sind die organisatorischen und unternehmerischen Gürtel zwar noch enger geschnallt als im Westen - aber im Gegensatz zu uns haben die Japaner schon vor Jahrzehnten etwas Wesentliches erkannt: Disziplin ist für eine funktionelle Leistungsgesellschaft lebenswichtig - aber nur dann, wenn sie im Kontrast zu entsprechenden Ausgleichsmöglichkeiten steht. Denn bekanntlich geht der Krug nur so lange zum Brunnen bis er bricht. In Europa oder in den USA zu entwickeln heißt im Regelfall: Enger zusammenrücken, vor den Vorgesetzten buckeln - und in harten Konkurrenzkampf mit Terminplan wie Tischnachbar treten. Hier ist die Entwicklungsbranche wie jede andere auch: Deutlich chaotischer zwar, aber nicht so locker wie Ihr es Euch gerne erträumen mögt. Traurig aber wahr.

DRUNTER UND DRÜBER

Das Adventure-Projekt geht voran: Die Schauplätze sind fertig, die Messer geschärft und die Helden wuschelhaarig. Alles klar? Na, dann kann's ja losgehen... oder? Halt! Wie ist es eigentlich um die Steuerung bestellt? An die habt Ihr bis hierhin nicht gedacht?! Schöne Bescherung: Also flugs zurück ans Zeichenbrett und das Versäumnis nachgeholt! Wie soll sich Euer Held denn in der Fantasy-Welt zurechtfinden, wenn Ihr nicht einmal die Pad-Belegung festgelegt habt? Umsetzung, Feintuning und Qualität der Kontrollen sind zwar letztendlich Sache der Programmierung - aber mindestens genauso wichtig wie die akkurate Abfrage des Controllers ist die Belegung der einzelnen Buttons. Wollt Ihr alle Tasten belegen - oder beschränkt Ihr Euch auf eine weniger komplexe, aber dafür umso handlichere Zwei-Button-Belegung? Die Entscheidung liegt bei Euch: Die meisten Adventures haben nicht mehr als ein oder zwei Aktions-Tasten - die eine für Dialoge und die Interaktion mit Objekten, die andere für Angriff bzw. Verteidigung. Hinzu kommen Tasten für Inventar und - im Falle eines Rollenspiels - den Datenhaushalt Eurer Spielfigur. Simpel, oder? Ganz so einfach ist es aber nicht: Schließlich soll die Button-Kombination zu jeder Zeit griffig und eingängig sein - auch im hitzigsten Gefecht. Wenn sich der Spieler bei jeder Gelegenheit die Belegung ins Gedächtnis zurückrufen muß, dann stimmt etwas nicht. Dazu gehört die Wahl der Konsolen-üblichen Standard-Belegung (auf der PlayStation bestätigt Ihr mit dem Kreis-Button, rückgängig gemacht wird eine Wahl mit der X-Taste) genauso wie die Ausarbeitung von Innovationen. Allerdings entstehen Meister-



stücke wie die „Zelda"-Steuerung nicht von heute auf morgen: Meistens sind sie das Resultat langwieriger Testphasen und werden parallel zur Spiel-Engine entwickelt. Schließlich will man ja irgendwann fertig werden....

Komplizierter wird's, wenn Ihr Euch an die Belegung für ein vom PC importiertes Genre wagt: Echtzeit-Strategiespiele wie „Warcraft" oder „Command & Conquer" hat man ursprünglich für die Tastatur konzipiert - die komplette Aktionspalette vom Keyboard auf das kleine Joypad zu übertragen, ohne dabei an Spielbarkeit einzubüßen, ist so gut wie unmöglich. Und tatsächlich: Bei den genannten Spielen ist die Komplexität auf Kosten des Spielspaßes gegangen. Sogar bei der Umsetzung von Blizzard's PC-Rollenspiel „Diablo" müßt Ihr Button-Kombinationen lernen wie ein Weltmeister. Das Pad einmal komplett zu belegen, reicht für die auf den PC zugeschneiderten Button-Fresser nicht aus: Also hat man einen Knopf als „Funktionstaste" bestimmt. Wenn Ihr den gedrückt haltet und gleichzeitig die anderen Taster bedient, erfüllen die außer ihrem üblichen auch noch einen zweiten Zweck: So wird aus einem Angriffs-Button plötzlich einer für Magie - und der Parade-Knopf mutiert zur Speicher-Option.

Wie ihr seht, gehört das Joypad-Layout zu den schwierigsten Aufgaben des Designers: Das handliche Stück Peripherie ist als Schnittstelle zwischen Euch und Eurem virtuellen Tummelplatz neben der Hardware selbst die wichtigste Komponente. Wenn hier die Button-Belegung nicht stimmt, dann helfen alle Kunstgriffe nichts - niemand wird Euer Spiel wirklich genießen. Nicht umsonst verweisen Design-Gurus wie Miyamoto auf die Bedeutung einer guten Steuerung: Laut dem Mario-Vater taugt die Steuerung erst dann, wenn der Kunde beim Spielen das Joypad vergißt, die Existenz des künstlichen Interfaces vollkommen ignoriert und förmlich in die Spielwelt eintaucht. Sobald er sich vergreift oder einen Blick auf's Pad werfen muß, ist die Illusion zerstört: der beste Garant für einen schwerwiegenden Layout-Fehler.

VIRTUELLE ARCHITEKTUR

Vielleicht wundert sich der eine oder andere über den Begriff „Architektur" - ein Wort, das die meisten von Euch eher mit dem Aufgabenbereich der Grafik als dem des Designers verbinden. Aber Achtung: Projektleiter und Konzept-Schreiberlinge sind nicht die einzigen Kräfte im Designer-Pool. Denn wer soll die kreativen Ansätze und Welten der Skript-Schreiber umsetzen? Zeichner und 3D-Grafiker kümmern sich alleine um die optische Umsetzung - pinseln Texturen, konstruieren dreidimensionale Objekte und entwerfen nach den skizzierten Vorgaben die Akteure der Spiel-Szenerie. Aber Architekten sind sie deshalb noch lange nicht: Wenn Ihr mit Euren





„Warzone 2100"-Panzerchen durch eine postapokalyptische Wüste rollt, dann sind Vehikel wie Objekte zwar in der Grafik entstanden - aber wer hat aus den vorgegebenen optischen Elementen das Szenario gebastelt? Wenn Ihr im Abspann eines Spiels über den Begriff „Level-Designer" stolpert, dann habt Ihr die Antwort: Konzeption, Grafik und Programmierung greifen nur dann, wenn die einzelnen Komponenten auch sinnvoll miteinander kombiniert worden sind. Findet Ihr in der Trutzburg des Rollenspiel-Fieslings nur gleichartige, triste Gewölbe - oder hat der Level-Designer ordentlich recherchiert und Vorlagengetreu nach europäischen Festungen und Schlössern gebaut? Design-Meilensteine wie „Zelda" leben seit jeher nicht nur von Steuerung und Optik - gerade die Ausgefeiltheit und das perfekte Zusammenspiel der einzelnen Komponenten sind es, die einen spielerischen Meilenstein ausmachen. Und das ist eine Aufgabe, die - im Regelfall - in den Aufgabenbereich des Level-Designers fällt. Bei Adventure-Titeln und Rollenspielen gehen konzeptionelle Vorarbeit und Level-Architektur zwar oft durch dieselben Hände - aber nicht selten haben beide Arbeitsschritte nur den Informationsaustausch gemeinsam. Bestes Beispiel: Action-Spiele und Jump'n Runs. Die Ausarbeitung von Spielkonzept und Charakter-Aufgebot gehen vergleichsweise leicht von der Hand, der Mammut-Teil der Design-Arbeit geht an die Level-Konstrukteure: Hier wollen Plattformen miteinander verbunden, 3D-Objekte kombiniert, Monster plaziert und gegnerische Verhaltensweisen festgelegt werden. Inwieweit welche Aufgabe in die Verantwortung von Grafik, Programmierung oder Design fällt - das liegt allein an Arbeitsweise und Geschmack des jeweiligen Entwicklers. Meistens sind es aber die Level-Designer, die am Monitor sitzen und in mühevoller Kleinarbeit die einzelnen Welten und Abschnitte zusammenbauen: Die meisten Verantwortlichen arbeiten dabei an einem „Level-Editor" und schichten via Maus- bzw. Tasten-Kombination einen Baustein auf den anderen. Tatsächlich erinnern viele Entwicklungs-Tools an einen virtuellen Lego-Kasten, andere wiederum verlangen den zuständigen Designern mehr ab und setzen technische Grundkenntnisse voraus, die nur Programmierer bzw. Grafiker mitbringen. Grund genug, derart vitale Posten vornehmlich mit versiertem Personal zu besetzen. Auch hier bringen „kreative Spinner" selten etwas ein - praktische Erfahrung und der nötige Sinn für's Machbare sind Grundvoraussetzung. Wie oft habt Ihr Euch schon über die verworrenen Korridore in einem Rollenspiel geärgert oder Eure jüngste Action-Erwerbung frustriert in die Ecke geworfen, weil die Gegnerfront zu dicht und die Flugschneisen zu eng waren? Erfahrungen, die fast jeder Videospieler schon einmal gemacht hat - und die auf's Konto des zuständigen Architekten gehen.

Damit sich der Level-Designer zu jeder Zeit voll und ganz auf seine Aufgabe konzentrieren kann, bemühen sich die meisten Software-Schmieden um handliche und Benutzerfreundliche Editoren: Wer schon einmal an einem Grafik-Programm für PC oder Macintosh gesessen hat, kennt das Prinzip. Ihr wählt per Mausklick einzelne „Werkzeuge" an, selektiert anschließend aus der Liste verfügbarer Grafik-Bausteine das gewünschte Element und zieht es im herkömmlichen „Drag and Drop"-Verfahren an den Zielort. Der wird entweder dreidimensional (und ähnlich wie in 3D-Grafikanwendungen frei schwenkbar) dargestellt oder als zweidimensionale Übersichtskarte gezeigt. Letztere Methode war noch bis vor knapp drei Jahren die am meisten verbreitete - erst die „Tomb Raider"-Entwickler von Core-Design haben mit den „mittelalterlichen" Design-Tools aufgeräumt und viel Wirbel um ihr „Echtzeit-Setting" gemacht. Cyber-Maid Lara brach als erster Charakter-Darsteller der Videospiel-Historie aus dem Stockwerk-orientierten „Schubladendenken" aus und erforschte die Hinterlassenschaften versunkener Hochkulturen in freizügiger 3D-Landschaft - mal schwimmend, mal kletternd, aber nur selten im bis dato üblichen Adventure-Laufschritt. Rennen konnte die fesche Heldin zwar schon damals wie eine Wilde - aber warum sich auf der zweidimensionalen Design-Ebene bewegen, wenn die dritte Dimension so viel mehr bietet? Mittler-



Was ist Kreativität?

„Was ist Kreativität?" - gute Frage - und eine Frage, die das Fachwissen der **fun.generation**-Redakteure überstrapaziert. Um Euch dennoch nicht im Dunkeln tappen zu lassen, haben wir uns mit einem Mann vom Fach in Verbindung gesetzt. Alexander von Bethmann-Hollweg von der Mainzer Johannes-Guthenberg-Universität schlüsselt den Begriff für Euch auf. Also nicht wundern, wenn der folgende Absatz ziemlich kryptisch klingt: Vielleicht müßt Ihr ihn zweimal studieren, bevor Euch alle Details aufgehen.

Das kritische Ereignis für eine exponentielle Zunahme der publizierten Forschungsarbeiten auf dem Gebiet der Kreativität war der durch die Sowjets und ihrem ersten erfolgreich ins Weltall geschossenen Satelliten hervorgerufene „Sputnik- Schock". Auf technischem und naturwissenschaftlichem Gebiet schien bezüglich der Öffnung neuer Dimensionen der Technologie ein Defizit gegenüber der damaligen UdSSR zu bestehen. Um diesen Rückstand wettzumachen, wurden Anstrengungen unternommen, in deren Verlauf erhebliche Mittel der Kreativitätsforschung zuflossen.

Nach Baron (1965, S.3) kann Kreativität als die Fähigkeit definiert werden, etwas Neues zu schaffen. Mit dem Begriff des Neuen, der meist als Synonym für originell gebraucht wird, ist das am häufigsten aufgeführte Kriterium für Kreativität genannt. Offen bleibt hierbei, wer über die relative Originalität entscheidet und ob statistische Seltenheit im Sinne von Abweichung von irgendwelchen Normen als notwendige und ausreichende Bedingung für kreative Objekte bzw. Personen erachtet werden kann. Stein (1953, deutsch 1973) meinte hierzu: „Ein kreatives Produkt ist ein neues Produkt, das von einer Gruppe zu irgendeinem Zeitpunkt als brauchbar oder befriedigend angesehen werden kann". Damit ist nicht nur Neuigkeit, sondern auch der daraus resultierende Nutzen eine entscheidende Größe.

Um auch materiellen Produkten Raum zu geben, bezeichnet MacKinnon (1962, S. 485) Kreativität als „eine Antwort oder Idee, die neu ist oder in statistischem Sinne selten ... die sich ganz oder teilweise verwirklichen läßt. Sie muß dazu dienen, ein Problem zu lösen, einen Zustand zu verbessern oder ein vorhandenes Ziel zu vollenden." Als Dimensionen kreativer Tätigkeit, die miteinander Beziehungen aufweisen, listet Johnson (1972, S. 276/77) neben Originalität, Ungewöhnlichkeit und Nützlichkeit zusätzlich Sensitivität gegenüber Problemen (Fähigkeit zum Identifizieren und Formulieren von Fragen), intellektuelle Führerschaft (Einfluß auf die Forschungsinhalte nachfolgender Wissenschaftler), Scharfsinn und Erfindergeist, Angemessenheit und Breite (der Verwendbarkeit bzw. des Einflusses) auf.

„Kreativität ist die Fähigkeit des Menschen, Denkergebnisse beliebiger Art hervorzubringen, die im wesentlichen neu sind und demjenigen, der sie hervorgebracht hat, vorher unbekannt waren. Es kann sich dabei um Imaginationen oder um eine Gedankensynthese, die mehr als eine bloße Zusammenfassung ist, handeln. Kreativität kann die Bildung neuer Systeme und neuer Kombinationen aus bekannten Informationen involvieren sowie die Übertragung bekannter Beziehungen auf neue Situationen und die Bildung neuer Korrelate. Eine kreative Tätigkeit muß absichtlich und zielgerichtet sein, nicht nutzlos und phantastisch - obwohl das Produkt nicht unmittelbar praktisch anwendbar, nicht perfekt oder gänzlich vollendet sein muß. Es kann eine künstlerische, literarische oder wissenschaftliche Form annehmen oder durchführungstechnischer oder methodologischer Art sein" (Drevdahl, 1956, S. 22).

weile sind ihre üppigen Proportionen Laras Ruf als Forscherin vorausgeeilt - aber der erste Teil der „Tomb Raider"-Reihe hat weniger wegen der Konfektionsgröße seiner Hauptdarstellerin als der überragenden Level-Konstruktion überzeugt. Ob das Anti-Lara-Lager es wissen will oder nicht: Mrs. Croft hat's vorgemacht - das Level-Design hat über schnödes Sex-Appeal triumphiert und auch die gedungene Schreiber-Zunft überzeugt.

POS

„PO....waS?" POS (Point of Sale) - auf gut Deutsch „Ort des Verkaufs" - oder kürzer: Verkaufsstelle. Maßgeblich für den Erfolg eines Produkts ist nicht allein dessen Güte - nur Titel, die mit aggressivem Marketing und über gut geschmierte Vertriebskanäle in den Handel fließen, haben Aussicht auf Erfolg. Vertrieb und Marketing haben herzlich wenig mit Spiel-Design gemein - aber immerhin sind es die kreativen Köpfe hinter dem Produkt, die eine Marketing-Strategie einsehen und jede einzelne Anzeige absegnen müssen. Ohne „Approval" vom Entwickler geht kaum eine Kampagne los - der Startschuß fällt erst, wenn das verantwortliche Software-Haus sein „Go!" gibt. Schließlich will man dort sichergehen, daß alle Maßnahmen im Sinne des Designs erarbeitet und sämtliche Vorgaben erfüllt worden sind: „Produkt-affines" Marketing nennt man so etwas. Denn was hinterher am „POS" zu sehen ist, das entscheidet oft über Erfolg oder Mißerfolg des Titels: Die Liste der Fragen fängt bei „Erregt das Cover die Aufmerksamkeit des Kunden?" an - und hört bei „Erreichen unsere TV-Spots die angepeilte Zielgruppe?" auf. Da kann der Designer noch so tief in die kreative Fundgrube greifen: ohne gezielte Marketing-Maßnahmen geht sein Spiel in Nullkommanichts wieder ans Lager zurück - vorausgesetzt, es ist überhaupt vom Handel geordert worden. Oft genug schafft es ein Titel gar nicht erst in hinreichenden Stückzahlen in die Geschäfte: Schließlich will der Verkäufer auch seinen Umsatz garantiert sehen - also greift er dienstbeflissen zur einschlägigen Handelspresse, studiert in den „Ordertips" Marketing-Strategie sowie Qualität des Produkts und entscheidet sich später für die Größe seiner Bestellung. Erschwerend hinzu kommt in unseren Breitengraden das Problem der Raubkopien: Viele Händler ordern mittlerweile nur noch einen Bruchteil der Stückzahlen, die bis vor einem knappen Jahr noch gang und gebe waren. Der Grund: Die meisten Produkte verkaufen sich nur noch in den ersten ein, zwei Wochen durch - danach sind bereits zu viele Kopien im Umlauf, um noch nennenswerte Mengen davon absetzen zu können.

Also umso dringlicher für Entwickler und Publisher, beizeiten Strategien auszutüfteln, die den Abverkauf in den kritischen zwei Wochen anheizen. Die traditionelle Methode ist das „Pre-Marketing"-Marketing, das in den Monaten vor dem Erstverkaufstag den Produkttitel publik macht und über Anzeigenmotive, Fernsehwerbung sowie Berichten in Magazinen wie **fun.generation** den Hype anstachelt. Die Kunden müssen dem Produkt förmlich entgegenfiebern: Nur dann hat es draußen eine Chance. Aber Anzeigen, TV-Spots und PR-Taktiken entwickeln sich nicht von selbst: Wieder ist der Künstler-Geist gefragt - und zwar in Form von Marketing-Leuten, Grafikern, Textern und anderen Leuten mit kreativem Händchen. Die sitzen zwar nicht beim Entwickler, sondern in der Marketing-Abteilung des Anbieters bzw. bei den unter Vertrag genommenen Kreativ- und Anzeigen-Agenturen - aber Designer sind die ebenso wie die Macher. Ob beim Entwerfen eines Anzeigen-Motivs oder der Konstruktion eines Spielabschnitts: Inspiration ist hier wie dort gefragt - und das eine beeinflußt den Abverkauf des Titels wie das andere.

Ein erfolgreiches Produkt muß demnach am Konsumenten orientiert sein: Ein Prozeß, der beim ersten Skript beginnt und über das Level-Desgin bis hin zur Vermarktung geht. Markt-kompatibles Design ist hier Trumpf - und Design passiert eben nicht nur im finsteren Computer-Eck. Greift nur ein kreatives Rädchen nicht ins andere, dann können die Folgen fatal sein. ■

Playcom





D **Bestell**

0361 - 49 29 300

Fax 0361 - 49 29 292





Zu jeder Bestellung erhalten Sie kostenlos die jeweils nächsten drei Ausgaben des Playcom Magazins frei Haus geliefert. Das Playcom Magazin ist vollgepackt mit brandheißen Infos, den akuellsten News und Previews zu Spielen und Zubehör aller Systeme, sowie die neuesten DVD-Filme. Dieses Angebot sollten Sie sich auf keinen Fall entgehen lassen.











Weitere Artikel auf Anfrage, oder fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtkatalog an.

Händleranfragen erwünscht. Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.



Versand: Fa. PLAYCOM, An der Flurscheide 9, D-99098 Erfurt, Tel. 0361 / 49 29 300

- *Bestellannahme: Mo- Fr. 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr.*
- *Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.*
- *Vorbestellung möglich.*

*Mit * gekennzeichneten Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr.*

-Versandkosten per Post 7,-- zzgl. Nachnahme, ab 250,-- versandkostenfrei.

-Versandkosten per UPS 9,-- zzgl. Nachnahme, ab 350,-- versandkostenfrei.

Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,-- Versandkosten.

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.



Text: Benedikt Plass

Player Manager 99

Lange ist´s her: Noch Jahre bevor Electronic Arts auf den Next-Generation-Konsolen mit seiner "FIFA"-Reihe für Furore sorgte, spielten sich fußballverrückte Amiga- und Atari ST-Besitzer die Finger wund: 1991 erschien Dino Dinis "Kick Off" auf den 16-Bit-Computern – und schlug ein wie eine gutplazierte 25 Meter-Bombe. Ancos Fußball-Interpretation vereinte rasante Tor-Hatz mit hervorragender Spielbarkeit und erlangte in Nullkommanichts Kult-Status unter den Computer-Jüngern. Neben einer Zusatzdiskette, dem offiziellen Nachfolger, sowie einer weiteren Extension-Disk, freute sich die Kickergemeinde vor allem über Ancos "Player Manager". Der ausgefeilte Managerteil und die "Kick Off"-typische Steuerung war Garant für stundenlange Spiel-Sessions.

Dieser Tage erscheint für Sonys 32-Bitter die Management-Simulation "Player Manager 99" – doch die hat bis auf den Namen nichts mit dem Klassiker gemein. Griff man hier als Spielertrainer noch selbst ins Geschehen ein, erlebt Ihr in Ancos neuem Werk die Höhen und Tiefen eines Trainerlebens stets als passiver Beobachter. Ihr könnt Euch zwar auch als Spieler in Eurer Mannschaft aufstellen, doch übernimmt während der Matches die CPU die Kontrolle über das gesamte Team.

DIE QUAL DER WAHL

Zu Spielbeginn entscheidet Ihr Euch für eine der vier europäischen Fußballnationen: In England, Frankreich, Italien oder Deutschland verdient Ihr Eure Brötchen als hoffnungsvolles Trainer-Talent. Habt Ihr Euch für Euer Lieblingsland entschieden, geht´s an die Wahl des favorisierten Clubs. Tiefstapler beginnen ihre Karriere in der vierten Liga, ungeduldige Naturen starten gleich in der höchsten Spielklasse durch. Ein Wermutstropfen für Realismus-Fans: Die deutschen Mannschaftsbezeichnungen beschränken sich nur auf Städtenamen, echte Club-Daten werdet Ihr in "Player Manager 99" nicht finden. So heißt der neue deutsche Meister "FC Bayern" im Spiel schlicht "München", die stadtinterne Konkurrenz "1860" wurde in "1865" umbenannt. Auch die Spielerdaten wurden aufgrund der fehlenden Lizenz modifiziert: Aus Dortmunds Heiko Herrlich wurde "H.Harlich", sein (mittlerweile ausgemusterter) Mannschaftskollege Thomas Häßler, gar in den orientalisch anmutenden Namen "T. Hasslir" umgetauft.

Bevor Euch der kalte Wind des Trainer-Alltags ins Gesicht bläst, prüft Ihr vorliegende Vertragsangebote und weist bei Bedarf dem Computer bestimmte Aufgabenbereiche zu. Auf Wunsch übernimmt die CPU lästige Vertragsver-



■ Zwischen den Spieltagen werdet Ihr über den Zustand Eurer Spieler informiert – auf Hiobsbotschaften wie diese verzichtet jeder Trainer liebend gern!



■ Verstärkung gefällig? Auf dem Transfermarkt sucht Ihr Euren Traumstürmer.



■ Nach dem Spiel werdet Ihr mit Statistiken überhäuft.



■ Tooor! Dortmund hat wieder zugeschlagen.



■ Dieser Screen begleitet den "Player Manager" durch die gesamte Saison.



■ fun.generation jubelt: Redakteur Bene trifft ins Schwarze.



■ Autsch! Das tut weh – Sulous Solo wird brutal gestoppt.



■ Vor Saisonbeginn studiert Ihr den Vertrag – ob sich´s wohl lohnt?

längerungen oder kümmert sich um den Ausbau Eurer virtuellen Arena. So habt Ihr zwar weniger Management-Streß und könnt Euch ganz auf´s Taktieren und Tüfteln konzentrieren, doch verliert die Simulation damit auch einiges an spielerischem Reiz.

Den Kontrakt erst einmal unterzeichnet, gibt´s kein zurück mehr: Die Mannschaft will trainiert, das Präsidium mit Erfolg überzeugt werden. Bevor der erste Spieltag angepfiffen wird, habt Ihr vier Wochen Vorbereitungszeit. Und die sollten sinnvoll genutzt werden: Schickt Eure Spione auf Spielersuche und verstärkt mit Ballkünstlern vom Schlage Ronaldo gezielt den Kader! Doch Vorsicht: Euer Budget ist knapp kalkuliert – und ein sündhaft teurer Fehleinkauf kann Euren Club ruckzuck in den finanziellen Ruin treiben.

Um Eure Mannschaft optimal auf die harten Ligaspiele einzustimmen, nehmt Ihr die Jungs auf dem Fußballplatz hart ran. Die Trainings-Option beinhaltet alles, was das Herz eines beinharten Coachs begehrt: Ob Ihr Euren Mannen gewitzte Taktiken einbläut, sie stundenlang um den Platz scheucht oder fleißig Standardsituationen wie Eckbälle oder Freistöße einübt – hier bastelt Ihr Euch nach Gutdünken einen Übungsplan zusammen. Das Training wirkt sich auf die Fähigkeiten Eurer Spieler aus – ein ausgewogenes Verhältnis der einzelnen Übungsteile ist deshalb oberstes Gebot. Schikaniert Ihr Euer Team dauerhaft mit Sonderschichten und Konditions-Bolzerei, sind Moralverlust oder Verletzungen die Folge.

In "Player Manager 99" ist ein riesiges Statistikpaket implementiert, hier informiert Ihr Euch über die Attribute Eurer Möchtegern-Stars. Der Datenwust beinhaltet Werte wie Passgenauigkeit, Schußstärke, Dribbelvermögen, Kopfball-Kunst oder Schnelligkeit. Die Spieler sollten regelmäßig auf Fort- oder Rückschritte überprüft werden, denn allzu schnell überseht Ihr eine Niete in der Aufstellung.

EINE SAISON IST LANG...

Und das ist wörtlich zu nehmen: Nicht nur, daß die über 34 Spiele geht, auch die Ladezeiten von "Player Manager 99" sprengen den erträglichen Rahmen. Habt Ihr einen Arbeitstag beendet, könnt Ihr euch getrost das neueste "Kicker"-Magazin zu Gemüte führen. Denn: Nach jeder Partie verrichtet das CD-ROM-Laufwerk Schwerstarbeit - ungeduldige Trainer-Naturen machen schon alleine deshalb einen Bogen um den Titel.

Habt Ihr Eure Wunschformation kreiert und die Lade-Zeremonie hinter Euch gebracht, wird´s ernst: Ihr seht den aktuellen Spieltag entweder auf einem spartanischen Scanner-Feld ablaufen oder schaut Euch grafisch unspektakuläre Spiel-Sequenzen an – selbst Software 2000´s Klassiker "Bundesliga Manager Pro" hatte da mehr zu bieten. Auch die Schlachtenbummler leiden unter Motivationsproblemen: Die Stadionkulisse macht ihrem Namen keine Ehre – die Fan-Gesänge ertönen ebenso blechern wie monoton aus den Lautsprechern.

Nach und nach etabliert Ihr Euch als erfolgreiches Trainer-Genie oder dümpelt mit Eurem Club in unteren Tabellenregionen. Die taktischen Eingriffe haben weniger Einfluß auf den Ausgang eines Spiels , als die Ladezeiten und der magere Bedienungskomfort rechtfertigen.

Nur Besitzer der PlayStation-Mouse haben´s besser: Ähnlich wie auf einer PC-Oberfläche klickt Ihr Euch durch die Top-Down und Pop-Up-Menüs.

Neben dem Liga-Alltag sorgt der Pokal-Wettbewerb für Abwechslung. Hier bessert Ihr das Club-Konto auf und macht Euch einen Namen als renommierter Team-Trainer.

Habt Ihr diesen Status erreicht, flattern Euch lukrative Angebote anderer Vereine ins Manager-Büro – und Ihr plagt Euch mit Gewissensbissen, weil Ihr die profitable Offerte eines einstigen Liga-Konkurrenten nicht ausschlagen könnt.

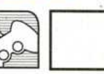
Ancos Produkt sticht den "Premier Manager 99" klar aus und ist damit im Moment die einzige Alternative für Hobby-Manager. Fußballhungrige PlayStation-Trainer verdingen sich als "Player Manager" – müssen jedoch spielerische Längen in Kauf nehmen! ■

Die Meinungen unserer Redakteure findet Ihr auf den Seiten 88 bis 89.



Genre: Fußballmanager	Anbieter: Infogrames
Spieleranzahl: 1-2	Entwickler: Anco
Veröffentlichung: Juni	Muster: Infogrames





wertung
5
von 10

Text: Daniel Johannes

Bugs Bunny auf Zeitreise







Meister Lampe auf Abwegen: Für seinen jüngsten Videospiel-Auftritt begibt sich Bugs Bunny auf ungewohnte Pfade – den sympathischen Hasen verschlägt's in fremde Welten. Das Unheil nimmt in der vertrauten Cartoon-Landschaft seinen Anfang: Auf dem Nachhauseweg verirrt sich Bugs, und taucht nach unterirdischem Gebuddel an völlig falscher Stelle wieder auf. Er findet sich in einem verlassenen Schuppen wieder – gleich neben sich entdeckt Euer Langohr eine mysteriöse Maschine. Bei näherer Begutachtung der Apparatur wird das neugierige Karnickel ins Nichts gesogen – das unscheinbare Gerät entpuppt sich als Zeitmaschine. Im Weltraum schwebend dürft Ihr Euch nun für ein Level entscheiden, anfangs wird Euch allerdings nur Zutritt zum „Nirgendwo" gewährt. Hier wartet Zaubermeister Merlin bereits darauf, Euch über die Gegebenheiten des Hupf-Exkurses aufzuklären – ein Entkommen aus der unheimlichen Zwischenwelt ist so ohne weiteres nicht möglich. Um der Verworrenheit des Raum-Zeit-Kontinuums zu entfliehen und in Eure heimatliche Umgebung zurückzukehren, müßt Ihr zunächst Eurer Sammelwut freien Lauf lassen: Jede Menge Karotten und Wecker wollen aufgespürt werden. Die Leibspeise Eures Digi-Kaninchens gibt es gleich in mehreren Varianten: Während herkömmliche Mohrrüben Eure Energieleiste auftanken, gewähren Euch goldene Möhren Zugang zu Bonus-Leveln – das Suchen lohnt sich also. Die klobigen Wecker dagegen haben die gleiche Funktion wie die funkelnden Power-Sterne aus „Super Mario 64" oder die Puzzleteile aus „Banjo-Kazooie" – nur mit genügend Zeiteisen in der pelzigen Hosentasche gelangt Ihr in weitere Level. Damit Ihr vor lauter Sammelleidenschaft nicht den Überblick verliert, gibt der Status-Bildschirm genauen Aufschluß über Euren Fortschritt – sowohl Anzahl der gesammelten Karotten und Wecker als auch eine Prozentanzeige machen klar, wie weit Ihr im Spiel bereits fortgeschritten seid.

FARBENFROHER ZEIT-ZIRKUS

„Bugs Bunny auf Zeitreise" macht seinem Titel alle Ehre – Euer agiler Hase kommt viel herum. Versteht sich Merlins Schloßgarten noch als reines Trainings-Level, in dem Ihr





■ Radeln hält fit: Allerdings kann man nicht von allen Radfahrern behaupten, sie hätten eine gute Figur...



■ Bugs auf Kollisionskurs: Im stilvollen Oldtimer heizt Ihr durch die Straßen der 30er Jahre.



■ Kompression gegen Depression? 2 Tonnen auf die Rübe sind immer noch besser als 2 Tonnen Rüben...



■ Gast-BU Fabian Döhla: Wenn Bugs seinen Hammer rausholt, nimmt der ältere schwitzende Herr schnell die Stummelbeine in die Hand

"IM VERGLEICH ZU "GEX" UND KONSORTEN SCHLÄGT DAS GEWIEFTE KARNICKEL DEN EIN ODER ANDEREN UNERWARTETEN HAKEN."

info Space Jam – Bugs Bunny goes B-Ball



Seinen letzten großen Auftritt hatte der alte Hase auf der Leinwand – zusammen mit Superstar Michael Jordan soll er die Cartoon-Welt vor dem Untergang bewahren. Die Problematik: Verlieren Bugs und seine Freunde das Duell gegen die "Monster", droht Sklavenarbeit in einem Unterhaltungspark. Auf den ersten Blick scheint's keine Probleme zu geben – die Gegner aus den Reihen der Monster sind erbärmliche Würmchen. Leider haben Bugs, Daffy und Co. ihre Rechnung ohne den Monster-Boss gemacht – plötzlich stehen die Zeichentrick-Helden mutierten Superspielern gegenüber. Nach einer Krisensitzung wählt man Michael "Air" Jordan als Retter und zieht ihn kurzerhand ins Carton-Reich – das wichtigste Match seiner Karriere steht bevor.

"Space Jam" gehört zu den besten Vertretern des "Animations-meets-Realfilm"-Genres. Eine kurzweilige Story, der superbe Soundtrack und tolle Tricktechnik sorgen für einen kurzweiligen Abend vor dem heimischen Fernseher – wer die Möglichkeit hat, holt sich am besten die aufwendig produzierte DVD.



Steuerung und Funktionsweise des Spielsystems eingebläut bekommt, geht's erst in der Steinzeit so richtig los. Hier warten nicht nur prähistorische Urviecher darauf, Euch das Fell über die langen Ohren zu ziehen, auch Elmer Fudd hat sich die Jagdmütze aufgezogen – und eilt nun mit dem Schießgewehr hinter Euch her. Im vorgeschichtlichen Dschungel-Terrain trefft Ihr aber auch auf hilfreiche Gesellen – freundliche Dinosaurier beispielsweise bieten großzügig Ihre Dienste als Ersatz-Fahrstuhl an: Steigt Ihr dem Brontosaurus auf den Kopf, trägt Euch der mit seinem langen Hals zu höheren Plattformen. Habt Ihr einen Abschnitt erfolgreich gemeistert und sämtliche Goodies eingeheimst, dürft Ihr in weitere Areale vorstoßen – in jeder Welt findet Ihr mehrere Unter-Level; die grafische Thematik bleibt dabei gleich. Habt Ihr Saurier und Neandertaler hinter Euch gelassen, geht's geradewegs ins Mittelalter – vorausgesetzt, Ihr besitzt die erforderliche Anzahl an Weckern. Allerdings klappert Ihr nicht in linearer Reihenfolge eine historische Welt nach der anderen ab – vielmehr bewegt Ihr Euch ganz nach Belieben über die astrale Oberwelt.

Auf Erkundungstour durch geheimnisvolle Schlösser trefft Ihr wieder auf finstere Gesellen: Neben Rittersleuten und gefährlichen Drachen trachtet Euch eine alte Bekannte nach dem Hasenleben: Die häßliche Hexe Hazel will Bugs in ihren überdimensionierten Kochtopf stecken – das humorvolle Karnickel ist die wichtigste Zutat für einen wohlschmeckenden Cartoon-Eintopf.

Aus der Suppe auf die See: Im Zeitalter der Piraten wird scharf geschossen. Bösewicht Yosemite Sam wartet bereits auf Euch – nur zu gerne will Euch der übellaunige Kapitän eine Kanonenkugel in den fellbedeckten Magen jagen. Gefahr droht auch im Wasser: Bissige Haie drehen geduldig Ihre Runden – kommt Ihr den Raubfischen zu nahe, schnappen sie nach Eurem verlockenden Puschelschwanz. Wer im Trockenen bleiben und sein Fell retten will, lenkt die aggressiven Biester gekonnt ab: In herumstehenden Fischfutter-Bottichen findet Ihr faulige Meeresfrüchte und -gräten. Werft Ihr das unappetitliche Zeug ins Wasser, sind die Haie abgelenkt, und Ihr könnt schmale Brücken bedenkenlos passieren.

Nach feucht-"fröhlichen" Ausflügen in die Welt der Freibeuter macht Ihr einen größeren Sprung in Richtung Gegenwart: Die 30er Jahre sind die nächste Station auf Eurer aufregenden Reiseroute. In amerikanischen Großstädten herrscht das organisierte Verbrechen – die Polizei ist machtlos. Trotz Prohibition geht es den mächtigen Gangstern sichtlich gut. Mittendrin im Getümmel zwischen Mord und Verrat: Euer tierischer Protagonist. Der tapfere Bugs wird unverhofft Zeuge eines Banküberfalls: Wie es der Zufall so will, sind ausgerechnet Rocky und Mugsy für den Coup verantwortlich – zwei Erz-Schurken, deren Gesichter in Looney Tunes-Town jedem


■ Kostümfestival? Daffy Duck erscheint in Robin Hood-Montur gleich doppelt sexy... (??)



■ Was Hasen niemals lasen: Das Warnschild Paulchen ignoriert, dafür der Sack am Bike vibriert.


■ Ausgetrickst: Während Elmer im Hasenbau nach Euch sucht, schleicht Ihr Euch von hinten an...


■ Gelegenheit macht Liebe – und Bugs nimmt seinen Job als Rammler ziemlich ernst.


■ Gewissensbisse? Nach getanem Liebesspiel katapultiert Ihr den armen Elmer unsanft vom Gelände.

info Bugs Bunny – ein Hasenleben



Tex Avery erweckte den vorlauten Hasen im Juli 1940 erstmals zum Leben, in Form des Cartoons „A Wild Hare". Das legendäre „Eh-h-h, what's up, Doc?" kam ihm schon über die Lippen – und trotzdem kann sich Avery nicht als alleiniger Vater bezeichnen. Ben Hardaway (Spitzname „Bugs") wollte zur gleichen Zeit ebenfalls einen Cartoon-Hasen erschaffen, kam bei seinen Bemühungen aber nicht über einen Namen heraus. Avery und Hardaway schlossen sich kurz – und schon nahm „Bugs Bunny" Gestalt an. Die Zeichnungen und Entwürfe stammen von Tex, der Name von Ben. Schon nach kurzer Zeit kamen leider erste Meinungsverschiedenheiten auf. „Der Name Bugs Bunny ist albern und kindisch", so Avery. Das Jammern half nichts, letztendlich bekam Hardaway durch die Bank Unterstützung von wichtigen Warner-Größen. „Wir waren immer sehr stolz auf das, was wir hier erreicht haben", sagt Phil Monroe, bei Warner für die Animation zuständig. „Wir haben sehr viel Wert auf den richtigen Humor-Gehalt gelegt – mehr als jeder andere. Es entwickelte sich ein neuer Stil – zum Teil durch Avery inspiriert, zum anderen durch Hardaways Karnickel. Irgendwann haben wir festgestellt, daß man auf diesen eigentümlichen Charakter nicht herabschauen kann – ganz im Gegenteil, man schaut zu ihm hinauf. In diesem Moment erwachte der endgültige Bugs zum Leben."



bestens bekannt sind. Als ob Euer gestreßter Fernseh-Hase nicht schon genug geschlaucht worden ist, geht es anschließend nicht etwa zurück in die Gegenwart, sondern auf geradem Weg in die ferne Zukunft. Marvin the Martian hat sich in einer futuristischen Raumstation eingenistet: Der übergeschnappte Marsianer macht Euch das Leben auch nicht leichter. Ob Elektrosperren, Wachroboter oder Laser-Barrieren – Bugs ist nirgendwo sicher. An jeder Ecke könntet Ihr Euch den Pelz versengen – Vorsicht und ein scharfer Hasenverstand sind also gefragt.

Langeweile kommt jedenfalls nicht auf: Mit insgesamt 22 Levels ist „Bugs Bunny auf Zeitreise" zudem ziemlich umfangreich geraten – bis Ihr alle Abschnitte komplett durchforstet habt, gehen gut und gerne 20 Stunden ins Land.

HÄSCHEN HÜPF!

Ein waschechter Karotten-Fresser will gefordert werden: Doch bei der Auslastung von Bugs' durchtrainierter Beinmuskulatur bleibt es nicht – neben ausgiebiger Hopserei kommt auch das Hasen-Hirn nicht zu kurz. Immer wieder stolpert Ihr über Hindernisse oder Rätseleinlagen, die Ihr nur mit Grips bewältigen könnt. Zwar sind die Puzzles gemäß der angepeilten Zielgruppe recht einfach gehalten, anspruchslos sind die Rätselchen aber keineswegs. Überhaupt kommt das gewiefte Karnickel überraschend artistisch und vielseitig daher: Auf Knopfdruck läßt Bugs seine Ohren kreiseln – die Rotor-Löffel dienen als Fallbremse oder zum kurzzeitigen Schweben. Enge Gänge in Felsmassiv oder Erdreich durchrollt Euer Kaninchen mit einem gekonnten Purzelbaum – der hilft übrigens auch, wenn man Gegner verwirren will. Apropos Erdreich: Immer wieder findet Ihr aufgewühlte Löcher im Boden – auf Wunsch taucht das Warner-Maskottchen ab und krabbelt unter Tage zum nächsten Ausgang. So überwindet Ihr Hindernisse und erreicht geheime Abschnitte – belohnt wird der Forscherdrang meist mit goldenem Rübengemüse oder blechernem Chronometer. Auch bei Klempner Mario hat Bugs Bunny Unterricht genommen: Schlafende Feinde reagieren aggressiv, wenn Ihr sie aufweckt. Also schleicht Ihr kurzerhand auf leisen Sohlen an der Schnarchnase vorbei. Holt Ihr die Schlafmütze dennoch aus ihren süßen Träumen, ist Handeln angesagt: Gegner besiegt Ihr meist mit einer Zwei-Phasen-Attacke. Springt Eurem Gegenüber zunächst auf den grimmigen Schädel – ist der Bösewicht benommen, nutzt die Chance, um ihn mit einem kräftigen Fußtritt aus dem Bildschirm zu komplimentieren.

Auch mit der Umgebung darf interagiert werden: Ketten, Lianen und Seile halten als Kletterstrang her – mit mächtig Bizeps-Arbeit erreicht Ihr so höhere Ebenen. Immer wieder findet Ihr zunächst unscheinbare Holzkisten: Der Bretterverschlag dient meist als Behelfstreppe – übereinandergestapelte Kisten ersparen den



Wer hat an der Uhr gedreht? Ist es wirklich schon so spät? ... ... Bugs hat auch eine Uhr...



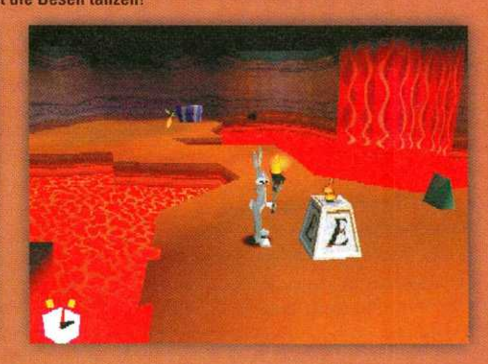
Hexe Hazel und „seine" famosen Zauberkünste: Der alte Besen läßt die Besen tanzen!



Notbremse oder Flammentod? So oder so – Bugs kriegt heiße Knie...



Ich, der Pirat und die Lore-ley: Yosemite Sam versucht, Euch von den Schienen zu schubsen.



Springstock; Ihr gelangt über die Boxen in luftige Höhen.

Wem's mit dem Hoppeln zu bunt wird, der sattelt auf fahrbare Untersätze um: Ob im schicken Oldtimer, auf einem alten Drahtesel oder antikem Motorrad – Euer fideler Rammler macht auch auf vier oder zwei Rädern noch eine gute Figur.

„Bugs Bunny auf Zeitreise" bietet Fans der Zeichentrickserie und Anhängern solider Jump'n Run-Kost alles, was das Herz begehrt: Technisch ist der Titel solide präsentiert, die wenigen Grafikfehler sind leicht zu verschmerzen. Sogar an eine deutsche Synchronisation wurde gedacht: Bugs Bunny & Co. plappern fröhlich in Eurer Muttersprache drauf los – vor allem jüngere Spieler wissen dieses Feature zu schätzen. Die engagierten Sprecher hauchen den Cartoon-Figuren überzeugend Leben ein, und auch der typische Humor des Tex-Averay-Häschens kommt in der deutschen Version noch gut rüber. Aber auch spielerisch braucht Infogrames nicht den Angsthasen markieren: Im Vergleich zu „Gex" und Konsorten schlägt das gewiefte Karnickel den ein oder anderen unerwarteten Haken. Wir haben spaßige Stunden mit dem cleveren Kerlchen verlebt - wollen wir hoffen, daß Ihr Euch genauso amüsiert. ■

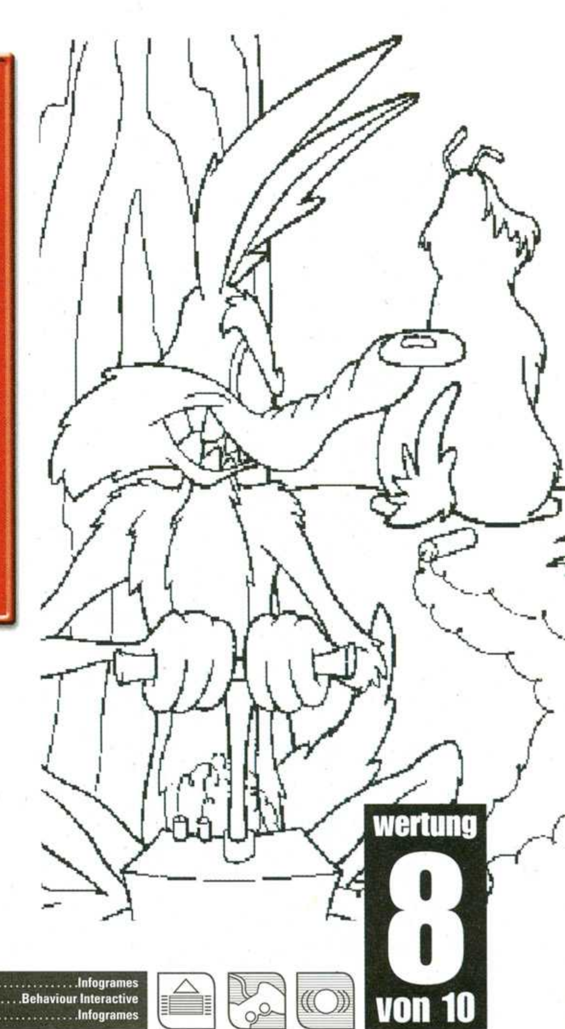
info – Die zehn besten Warner-Cartoons aller Zeiten

Im März dieses Jahres wurde von einer Jury (bestehend aus den wichtigsten und erfahrensten Vertretern der Branche) die besten Warner-Cartoons aller Zeiten gewählt. Da wollen wir nicht so sein, und Euch die Creme de là Creme an dieser Stelle präsentieren:

Originaltitel:	Regie:	Erstveröffentlichung:
You ought to be in pictures	Friz Freleng	1940
Porky Pig's Feat	Frank Tashlin	1943
Gruesome Twosome	Bob Clampett	1945
Book Revue	Bob Clampett	1946
Kitty Kornered	Bob Clampett	1946
Baby Bottelneck	Bob Clampett	1946
Rabbit of Seville	Chuck Jones	1950
Duck Amuck	Chuck Jones	1953
One Froggy Evening	Chuck Jones	1955
What's Opera Doc	Chuck Jones	1957

Die Meinungen unserer Redakteure findet Ihr auf den Seiten 56 bis 57.

>>>Mal aufgepaßt! Nur für Euch und exklusiv in fun.generation: Die lustige Malstunde mit Bugs Bunny und seinen Freunden. Holt Euch ein paar Buntstifte und verpaßt der lustigen Sippe die richtige Farbe! Viel Spaß! >>>



„·Bugs Bunny auf Zeitreise· bietet Fans der Zeichentrickserie und Anhängern solider Jump'n Run-Kost alles, was das Herz begehrt."

PlayStation

Genre: Jump'n Run
Spieleranzahl: 1
Veröffentlichung: Mitte Juni
Anbieter: Infogrames
Entwickler: Behaviour Interactive
Muster: Infogrames

wertung **8** von 10

Text: Fabian Döhla

KONAMI XXL SPORTS SERIES

NBA Pro '99

Mal ganz ehrlich – seit dem Weggang von Michael "Air" Jordan hat die NBA ein starkes Stück Attraktivität eingebüßt. Ein Umstand, der Konami aber nicht sonderlich zu beeindrucken scheint: Mit "NBA Pro ´99" veröffentlicht der japanische Konzern inzwischen den dritten Teil der erfolgreichen Basketball-Serie unter dem "XXL"-Banner.

Die Neuerungen betreffen sämtliche Spieloptionen: Player- und Teamroster sind auf den Stand der laufenden Saison gebracht worden – Ihr könnt das aktuelle Geschehen also mit authentischen Teams nachspielen, dem langen Warten auf das Real-Finale kommt Ihr damit zuvor.

Die Technik-Abteilung hat seit dem Release "NBA Pro ´98" nicht geschlafen: Im Motion-Capture-Studio wurde die Anzahl der Animationsphasen leicht erhöht, zudem hat man die Akustik durch eine erweiterte Geräuschkulisse aufgepeppt. Die Spiel-Modi hat Konami zum Glück nicht 1:1 übernommen – statt dessen stolpert Ihr über einige neue Features.

Der Slam-Dunk-Contest erinnert uns entfernt an die Eskapaden des Konsolen-Rappers "PaRappa". Mit bis zu sieben menschlichen Mitspielern, zwei Multi-Taps vorausgesetzt, geht Ihr auf Korbjagd. Eine anfangs eingeblendete Tastenkombination müßt Ihr korrekt eingeben – nur dann vollführt Euer Polygon-Athlet den filmreifen Dunk. Den Schwierigkeitsgrad bestimmt Ihr vor dem ersten Anlauf – wer sich's allerdings zu einfach macht, wird von der Jury mit Sicherheit nicht auf's Siegerpodest gewählt. Ebenfalls für zwischendurch: Im 3er-Shoot-Out gilt es, so viele Bälle wie möglich in einer kurzen Zeitspanne im Netz zu versenken – eine Balkenanzeige am linken Bildrand fordert Euch dabei äußerst präzises Timing ab.

"VOR DEM SPIEL IST NACH DEM SPIEL!" (SEPP HERBERGER)

Sicher, um bemerkenswerte Neuerungen handelt es sich bei diesen beiden Spiel-Modi nicht – die Qualität eines Sportspiels steht und fällt letztendlich im Match-Up auf dem blankpolierten Court. Inzwischen hat auch Konami erkannt, daß man ohne Icon-Passing nicht mehr konkurrenzfähig ist – die Mitbewerber aus dem Hause 989 Studios und Electronic Arts haben schließlich vorgelegt. Befindet Ihr Euch im Angriff und drückt dann auf L2, werden Eure Team-Kollegen mit den vier PlayStation-Symbolen versehen. Ein kurzer Knopfdruck, und schon findet der Ball den



■ Interessante Perspektive – Ihr verfolgt das Geschehen aus der "Hinterkorb-Kamera".



■ PaRappa goes NBA! Beim Dunk-Wettbewerb müßt Ihr eine vorgegebene Tastenkombination drücken.



■ Ob er reingeht? Der 3-Punkte-Shoot-Out verlangt Euch trotz Zeitdruck hohe Konzentration ab.



■ Ein bißchen Spast muß sein – im "Create"-Modus könnt Ihr alternativ auch seltsame Spieler kreieren.



■ Freiwurf! Unser Forward wurde unsanft am Korbwurf gehindert.



■ Aus sicherer Distanz – unser bester Schütze kommt ungehindert zum Wurf.

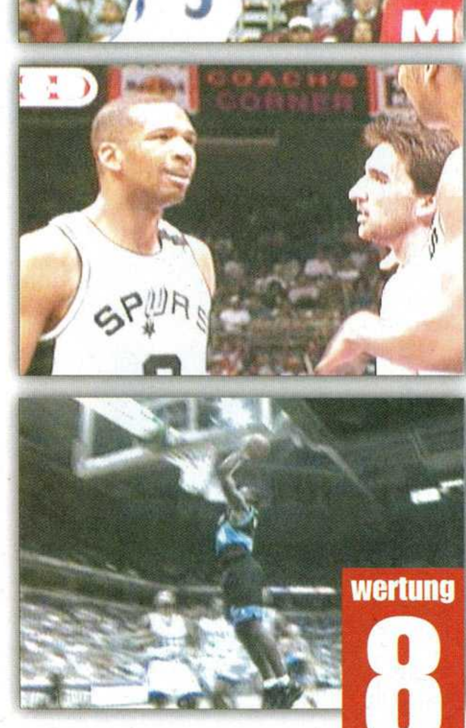
„Eure TV-Lieblinge und Vorbilder erkennt Ihr dank der detailverliebten Optik sofort wieder."

gewünschten Empfänger – sofern die Defense nicht einen Schritt schneller ist. Wer die groß gewachsenen Recken lieber umläuft, setzt mit R1 zu einer Sprinteinlage an – was bei wiederholtem Einsatz aber Spuren bei der Stamina-Anzeige hinterläßt. Wer's mit dem Realismus nicht so genau nehmen will, deaktiviert die Features im Options-Menü. Ebenfalls einstellbar: Der Heimvorteil, die Regelauslegung und Standard-Punkte wie bevorzugte Kameraperspektive oder die Spieldauer.

Während der laufenden Begegnung könnt Ihr ebenfalls tüchtig im Options-Menü mengen. Immerhin sechs Offensiv- und vier Defensiv-Varianten stehen zur Verfügung – Ihr könnt also auf jede Veränderung sofort taktisch reagieren. Habt Ihr Euch zum gegnerischen Korb durchgewühlt, bietet "NBA Pro `99" zahlreiche Signature-Moves für einen Replay-würdigen Abschluß. Bei den Wiederholungen der Dunkings werdet Ihr auf die grafische Detailverliebtheit aufmerksam – Ihr erkennt Eure TV-Lieblinge und Vorbilder sowohl am Gesicht als auch am Namen auf der Trikotrückseite. Selbst während des Spiels könnt Ihr trotz hohem Wusel-Faktor Euren Center sofort ausfindig machen – Fehlpässe könnt ihr also weder auf die Grafik noch auf die Steuerung schieben.

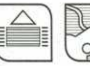
Die restlichen Punkte werden niemanden überraschen: Spielt wahlweise ein Exhibition-Match (gerade richtig für Zwischendurch), versucht Euch an einer kompletten Saison oder beschränkt Euch auf die spannenden Play-Offs. Basketball-Fans laben sich an den zahlreichen Spieler- und Teamstatisiken, stellen dabei aber leider fest, daß "NBA Live" etwas mehr zu bieten hat - und zudem im schickeren Gewand daher kommt. Welches Spiel nun unter dem Strich die Herrschaft auf dem Court für sich beansprucht, können auch wir nicht mit Bestimmtheit sagen. Electronic Arts zieht bei Präsentation bzw. Aufmachung klar davon, kann aber mit der künstlichen Intellligenz der Konami-Korbleger nicht ganz mithalten – ein Kopf-an-Kopf-Duell also. Fest steht nur eins: Wer bereits den Vorgänger "NBA Pro `98" besitzt, kann sich den Neukauf mit Sicherheit sparen – die restlichen Basketball-Fans sollten wenigstens ein Probespiel wagen. Die Geschmäcker sind ja bekanntlich verschieden... ■

Die Meinungen unserer Redakteure findet Ihr auf den Seiten 56 bis 57.



PlayStation

Genre:	Sportspiel	Anbieter:	Konami
Spieleranzahl:	1-8	Entwickler	KCET
Veröffentlichung:	Juni	Muster:	Konami




wertung
8
von 10

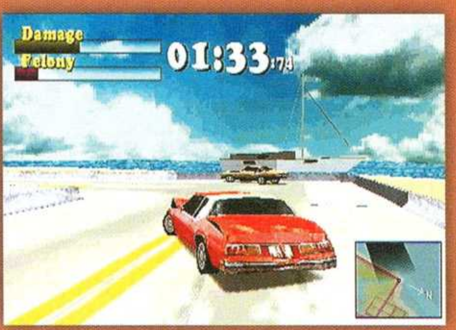

MFU 842
CALIFORNIA
DPR 068



■ In der „Super Fly"-Mission müßt Ihr eine gestohlene Luxuskarosse durch das nächtliche Miami manövrieren. Ein heftiger Crash, und der teure Bolide ist ein wertloser Blechhaufen.



■ Adrenalinstoß garantiert: Ihr brettert mit Eurem Muscle Car selbst durch engste Gassen.



■ Spektakuläre Drifts sind dank der eingängigen Steuerung kein Problem.



■ Die aggressiven Bullen nehmen Euch in die Zange: Jetzt gibt's kein Entkommen mehr!



■ Bevor Ihr als Undercover-Ermittler ins Mafiosi-Milieu aufgenommen werdet, müßt Ihr Banden-Chef Rufus beeindrucken.



Das Warten hat ein Ende: Reflections Road Movie-Spektakel „Driver" ist mit Vollgas in die Redaktionsräume gerauscht. Monatelang versorgten wir Euch mit neuesten Informationen rund um die Verfolgungsjagd-Orgie, drehten in Vorab-Versionen erste Proberunden und konnten die finale Fassung kaum mehr erwarten. Doch unsere Geduld hat sich gelohnt – „Driver" ist Gangster-Action par excellence. Aber erst einmal der Reihe nach:

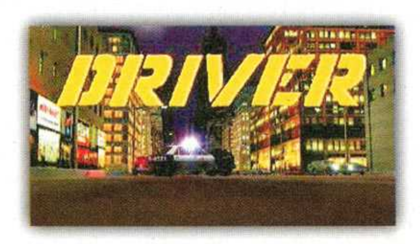
„Driver" ist zwar ein Rennspiel, allerdings in einer bisher noch nie dagewesenen Form. Wie in der Kult-Serie „Die Straßen von San Francisco" (mit Michael Douglas und Karl Malden), schlüpft Ihr in die Kluft eines abgebrühten Cops und setzt Euch hinter das Steuer eines PS-starken Muscle Cars. Doch Ihr stellt bösen Buben nicht nach, sondern werdet als verdeckt arbeitender Ermittler selbst zum Gejagten. Mit qualmenden Reifen schlittert Ihr durch die Häuserschluchten amerikanischer Metropolen, Stoßstange an Stoßstange mit aggressiven Ordnungshütern. Willkommen in den Seventies!

Die Story von „Driver" erinnert an einen typischen Gangster-Movie - mit dem Unterschied, daß Ihr als Protagonist an den adrenalingeladenen Verfolgungsjagden selbst teilnehmt.











Driver



■ Destruction Derby? In der „Payback"-Mission demoliert Ihr für Euren Auftraggeber fünf Restaurants.



■ Mit „L2" und „R2" schaut Ihr seitlich aus dem Fenster.



■ Ziel erreicht: Der rote Pfeil zeigt Euren Anfahrtspunkt.



■ Touchiert Ihr die Straßenbegrenzung, reißt's die Vorderräder Eures Hubraum-Monsters nach oben.



■ Nachts kommen die brillianten Lichteffekte besonders zur Geltung.











■ Im Replay genießt Ihr die furiosen Verfolgungsjagden ausnahmsweise ganz streßfrei.

Das Polizistenleben in den 70er-Jahren ist hart: Einzelgänger Tanner muß sich mit gewissenlosen und brutalen Gangster-Syndikaten herumschlagen, Gewalt und Kriminalität beherrschen die amerikanischen Großstädte. Eine der einflußreichsten und skrupellosesten Verbrecher-Familien ist die Sippe um Bösewicht Castaldi, doch der ist im Untergrund von Miami abgetaucht. Ihr werdet ins Büro des New Yorker Polizeichefs Lt. McKenzie beordert und erhaltet die Anweisung, den gesuchten Mafia-Paten aufzufinden und hinter Schloß und Riegel zu bringen. Das ist leichter gesagt als getan, denn von Castaldi gibt´s keine Spur, und seine Macht wächst täglich. Euer Boß weiß keine andere Lösung: Er schickt Euch in die Höhle des Löwen - als Undercover-Agent sollt Ihr der Castaldi-Familie auf die Spuren kommen. Erste Emittlungen ergeben, daß ein Gauner namens Rufus die Kriminellen-Szene von Miami beherrscht. Um Euch ins Gangster-Milieu der Schönwetter-Stadt einzuschleusen, vereinbart Ihr ein Treffen mit dem Delinquenten und demonstriert ihm Eure Fahrkünste – der einzige Weg um geachtetes Mitglied seiner Banditen-Bande zu werden.

VOM „DRIVER"-GREENHORN ZUM FAHRER-AS

Bevor Ihr jedoch beim Gangster-Anführer Eindruck schindet und stinksaure Gesetzeshüter hinter Euch her sind, macht Ihr Euch mit den protzigen Schlitten vertraut. Hierfür eignen sich entspannende Spritztouren durch eine der vier US-Metropolen: In den „Take a Drive"-Touren tuckert Ihr durch Miami, San Francisco, Los Angeles oder New York. Anfangs könnt Ihr nur die ersten beiden erforschen, die anderen zwei spielt Ihr im „Undercover"-Modus frei. Kennern fällt sofort auf: Sowohl Straßennetz, als auch Gebäude sind originalgetreu nachgebildet worden, via Streaming-Technik holt sich Eure PlayStation rund 150.000 Objekte in den Speicher.

Die Steuerung der mächtigen Muscle Cars wurde perfekt auf das PlayStation-Pad übertragen. Kein leichtes Unterfangen, sind doch die hochmotorisierten Hubraum-Monster enorm weich gefedert und schaukeln sich deshalb bei gewagten Fahrmanövern sofort auf. Spektakuläre Drifts und atemberaubende 180°-Drehungen habt Ihr nach einigen Testfahrten schnell erlernt – die präzise und eingängige Steuerung macht's möglich. Per Knopfdruck gebt Ihr ordentlich Gas, steigt auf die Bremse oder bugsiert Euren Boliden mit einer gekonnten Handbrems-Einlage um die nächste Ecke. Echte Bleifuß-Fetischisten schwören auf den „Burnout": Laßt die Hinterräder durchdrehen und legt einen stilechten „Kavaliersstart" hin - besonders nützlich, wenn ihr von bitterbösen Bullen umzingelt seid und blitzschnell von der Stelle kommen wollt. Was Euch bei den ersten Proberunden als „Driver" sofort auffällt, ist die fast uneingeschränkte Bewegungsfreiheit. In Reflections' Titel stoßt Ihr auf keinerlei virtuelle Grenzen: Ihr lenkt Euer Vehikel nach Lust und

„In Reflections Titel stoßt Ihr auf keinerlei virtuelle Grenzen."

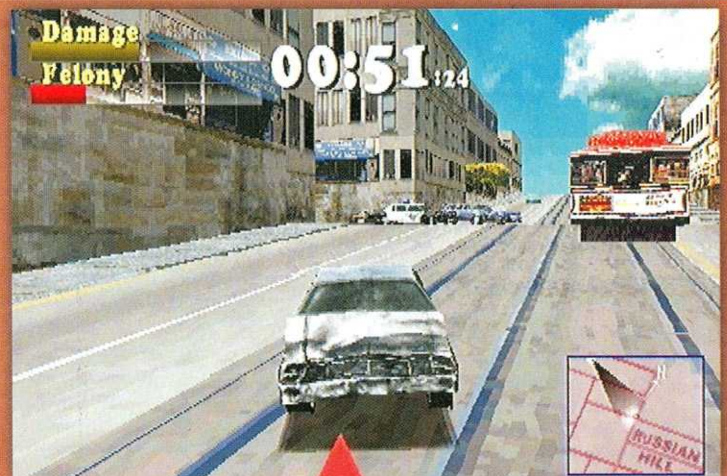
■ Häßliches „Clipping" stört bei den rasanten Hetzjagden.



■ In der Ego-Perspektive fällt der „Pop-Up"-Effekt besonders unangenehm auf.



■ Nichts wie weg: Wütend jagt eine Polizeikutsche hinter Euch her. Drückt Ihr „L1" und „R1" gleichzeitig, habt Ihr die Verfolger fest im Blick.



info DRIVING GAMES"

Neben dem „Undercover"-Modus könnt Ihr in den Zusatzspielchen nach Herzenslust alle Varianten eines „Driver" durchexerzieren – bestens geeignet für einen flotten Zock zwischendurch.



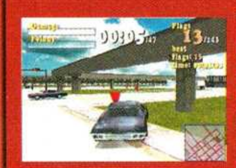
Pursuit: Tauscht zur Abwechslung mal die Rollen und werdet selbst zum Jäger! Ihr verfolgt und rammt ein gegnerisches Fahrzeug so lange, bis es - oder Euer eigenes - ein Fall für den Schrotthändler ist.



Getaway: Das alte Spiel: Ihr werdet von einer Horde Gesetzeshütern verfolgt – also nichts wie weg! Habt Ihr sie abgehängt und seid außer Reichweite, könnt Ihr Euch getrost als Polizisten-Schreck bezeichnen.



Cross Town Checkpoint: Arcade-like passiert Ihr unzählige Checkpoints und stellt neue Rekorde auf.



Trail Blazer: Die Uhr tickt: Fahrt über rote Markierungsdreiecke und kassiert für jedes einen Zeitbonus von einer Sekunde. Verpaßt Ihr zu viele der wichtigen Wegweiser, heißt's „Game Over".



Survival: Der Name erklärt sich eigentlich von selbst: Hier geht's nur ums nackte Überleben. Ihr werdet von einem ganzen Revier brutaler Cops verfolgt, die nur eins im Sinn haben: Zerstörung! Je länger Ihr den Verfolgern stand haltet, desto besser wird Eure Statistik. Der „Survival"-Modus eignet sich optimal zum trainieren.



Dirt Track: „Colin Mc Driver?" – nicht ganz. Auf staubigen Off-Road-Pisten vergnügt sich der Asphalt-gewohnte „Driver" auch mal gern.

Laune durch die riesigen Großstadt-Dschungel, beobachtet flanierende Passanten, und genießt für Videospiel-Verhältnisse ungewohnte Freiräume. Bemerkenswert: Die „Driver"-Verkehrsteilnehmer besitzen ein realistisches Eigenleben und drehen nicht nur stur ihre Runden. So hält der Vordermann brav an der roten Ampel oder setzt vor dem Abbiegen seinen Blinker – so sieht's jeder Fahrschullehrer gern! Geratet Ihr mal „zufällig" auf die falsche Fahrspur, antwortet der Gegenverkehr mit einem erbosten Hup-Konzert. Weniger lebendig verhalten sich die Fußgänger, die eher an Film-Statisten als an quicklebendige Stadtbewohner erinnern. Sie bevölkern zwar die Bürgersteige und Straßencafés in Scharen, überqueren jedoch nie die Straße. Immerhin reagiert das Fußvolk auf Eure bösartigen Fahrmanöver, kommt Ihr ihnen zu nahe, springen sie entsetzt zur Seite. Die Entwickler verzichteten auf unnötige Gewalt – Ihr könnt den Spaziergängern keinen körperlichen Schaden zufügen.

IN GEHEIMER MISSION

Um Euch auf das „Vorstellungsgespräch" mit dem Syndikats-Boß optimal vozubereiten, solltet Ihr auf jeden Fall die erste Trainingsmission einstudieren. Wie später beim Einstellungstest, absolviert Ihr auf einem Parkdeck diverse Prüfungen: Ihr trainiert den richtigen Umgang mit der Handbremse, legt fulminate 360°-Drehungen auf's Asphalt-Parkett, funktioniert Stützpfeiler zu Slalom-Stangen um, erprobt den „Burnout"-Effekt oder vollführt staubaufwirbelnde Vollbremsungen. Auch die zweite Übungsstrecke verbessert Eure Fahr-Fähigkeiten: Auf einer staubigen Wüstenpiste umschlängelt Ihr Absperrunghütchen und lernt das Gleichgewicht Eures hin- und herschunkelnden Boliden zu halten.

Bereit für die Herausforderung? Dann flugs den „Undercover"-Modus angewählt und ab nach Miami– Ganove Rufus wartet schon auf Euch. Jetzt gilt's die Finger ruhig zu halten: Innerhalb einer Minute müßt Ihr den Halunken mit den erlernten Fahrtechniken beeindrucken und Berührungen mit der Wand und den geparkten Wagen vermeiden. Denn: Rammt Ihr die Hindernisse zu oft, schickt Euch Rufus mit einem hämischen „Geh' mir aus den Augen!" zurück auf den Traingsparcours. Habt Ihr das Gangster-Examen endlich bestanden, steigt Ihr in einem schäbigen Motel im Zentrum von Miami ab. Der erste Auftrag läßt nicht lange auf sich warten: Auf Eurem Anrufbeantworter findet Ihr eine Nachricht von Interims-Boß Rufus. In Eurem ersten „Driver"-Job verhelft Ihr gerissenen Bankräubern zur Flucht: Ein treibendes Zeitlimit im Nacken, startet Ihr vor



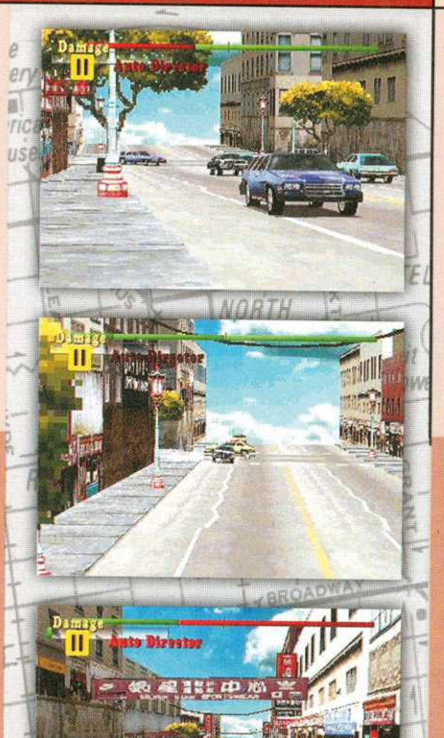


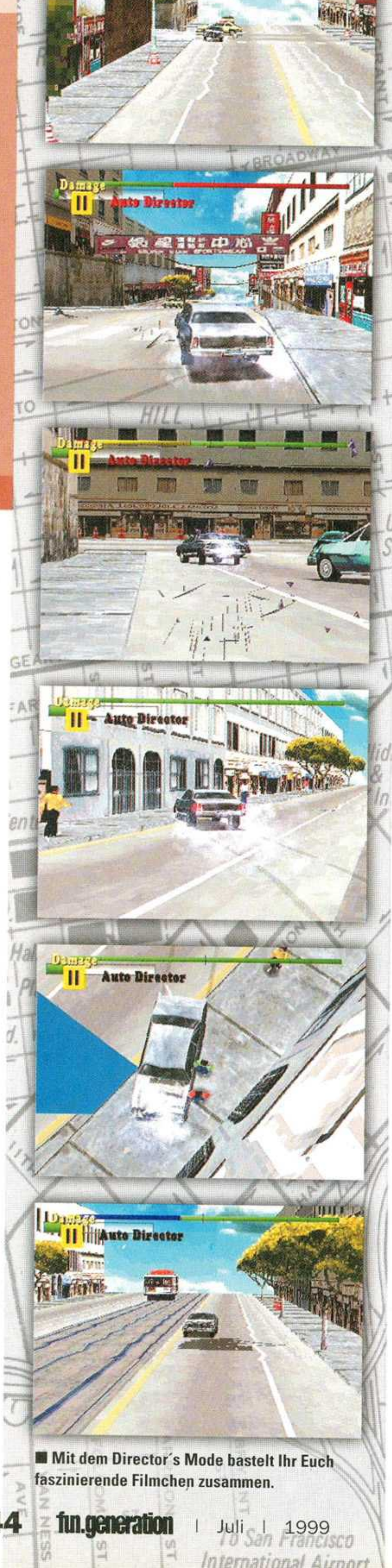




■ Unter Eurem rücksichtslosen Fahrstil leiden unschuldige Verkehrsteilnehmer.

■ Prekäre Situation: Eine Polizeisperre verstellt Euch den Weg.





■ Mit dem Director's Mode bastelt Ihr Euch faszinierende Filmchen zusammen.

Eurem Hotel mit quietschenden Reifen durch und bahnt Euch den Weg durch die Straßen von Miami. Eine Karte am rechten unteren Bildschirm erleichtert Euch die Orientierung: ein Ausschnitt des Verkehrsnetzes zeigt Eure aktuelle Position und patroullierende Polizeistreifen an. Damit Ihr das – mittlerweile geschröpfte - Kreditinstitut nicht überseht, weist Euch ein schwarzer Pfeil den Weg. Doch Vorsicht: Die Straßen der „Driver"-Citys wimmeln nur so von Polypen-Pkw's! Die „Verbrecher-Anzeige" am linken Bildschirm informiert Euch über die Wachsamkeit der Gesetzeshüter. Spielt Ihr zu oft den suizid-besessenen Geisterfahrer oder brettert mit selbstmörderischem Tempo über eine stark befahrene Kreuzung, platzt den aufmerksamen Wachmännern der Uniformkragen – und eine wilde Hetzjagd durch die ganze Stadt beginnt. Im Verfolgungs-Drama der „Destruction Derby"-Macher ist alles erlaubt, schließlich müssen lästige Polizeikutschen abgehängt werden. Ihr kürzt hemmungslos ab, benutzt das Trottoir als Fahrbahn, wechselt wie wild die Fahrspuren und ändert mit spektakulären 180°-Turns die Fahrtrichtung.

Habt ihr den ersten Auftrag bravourös gemeistert und Euch einen Namen als solider Fahrer gemacht, findet Ihr bis zu drei Nachrichten auf Eurem digitalen Anrufbeantworter.

Die Missionsstruktur von „Driver" ist nonlinear: Ihr pickt Euch das lukrativste Angebot heraus, die anderen könnt Ihr bei einem zweiten Durchspielen austesten.

Um Fiesling Castaldi dingfest zu machen, müßt Ihr mindestens 26 der 44 „Driver"-Aufträge erfolgreich absolvieren. Zwar verlaufen die meisten Missionen nach dem gleichen Schema (Anfahrtspunkt erreichen, „Job" erledigen, nächstes Ziel ansteuern), fordern im Laufe des Spiels jedoch immer mehr von Euren Fahrkünsten.

VIRTUELLE VERFOLGUNGSJAGDEN - FAST WIE IM KINO

In Miami geht's noch relativ gemächlich zu, der Schwierigkeitsgrad der Aufgaben steigt nur langsam an. Ihr liefert eine gestohlene Edelkarosse bei Eurem Auftragsgeber ab, befördert einen Killer zu seinem nächsten Opfer, oder holt einen Gauner am Hafen ab. Ab und an geht's auch schon mehr zur Sache: Eine besonders heikle Angelegenheit ist der „Befreiungs-Job". Ihr müßt Gangster Jean-Paul aus einem Polizeiauto heraus holen – und kommt in direkten Kontakt mit dem Auge des Gesetzes: Um den Schurken aus seiner mißlichen Lage zu befreien, rammt Ihr kräftig das Polenten-Vehikel, schnappt den Ganoven und macht Euch schleunigst aus dem Staub. Eins haben alle „Driver"-Missionen gemeinsam: Ihr werdet gejagt wie Freiwild! Hat Euch ein wachsamer Cop erst einmal entdeckt, klebt er wie Kaugummi an Eurem Heck. Mit heulenden Sirenen verfolgt Euch sein Bullen-Bolide, immer darauf Bedacht, Eure Karre schrottplatzreif zu demolieren. Die aggressiven Polizei-Piloten bremsen selbst für eigene Kollegen nicht – Hauptsache, sie bleiben Euch dicht auf den Felgen! Nicht







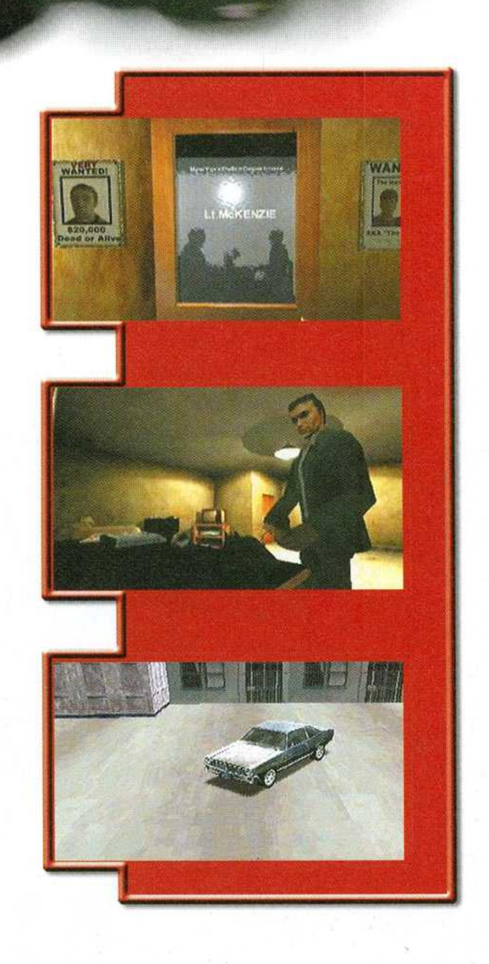
■ Auf dem Anrufbeantworter findet Ihr meist mehrere Auftrags-Angebote.

selten kommt es bei den heißen Verfolgungsjagden zu einer furiosen Massenkarambolage, etwa wenn ihr mit einem Affenzahn mitten in eine dicht befahrene Kreuzung reinrauscht. Die „Destruction Derby"-Erfahrung der Programmierer macht sich hier voll bezahlt: Die Karosserien der betroffenen Vehikel verbiegen und verbeulen sich dermaßen realistisch, daß jeder Autoliebhaber entsetzt davonläuft. Eure „Damage"-Anzeige füllt sich nach jeder Kollision, kracht's zu häufig, ist die Mission vorbei. Fairerweise spendierte Reflections dem „Driver" unendlich viele Versuche für seine Aufträge, Frusterlebnisse bleiben in einem erträglichen Rahmen.

Habt Ihr Euch erfolgreich durch Miamis Untergrund gekämpft, führt Euch eine heiße Spur in die frühere „Flower Power"-Hochburg San Francisco. Spätestens hier stockt Euch der Atem:

Ist Miami mit seinem „Miami Vice"-typischen Ambiente schon ein optischer Leckerbissen, werden Skeptiker in San Francisco eines besseren belehrt. Ihr braust an den ortstypischen Straßenbahnen („Cable Cars") vorbei, erfreut Euch an der grafisch opulenten Szenerie und fühlt Euch wie der König der Straße. Doch gerade San Francisco stellt Euch vor einige Probleme: Da Ihr in der Großstadt – im Gegensatz zu Miami – auch muntere Berg- und Talfahrten erlebt, erweist sich die zu niedrig angesetzte Außenansicht als problematisch. Heizt Ihr einen steilen Hang hinab, erkennt Ihr weder entgegenkommende Autos, noch dicht auffahrende Verfolger. Nicht selten kollidiert Ihr mit dem Gegenverkehr, da urplötzlich ein Vehikel Euren Weg kreuzt. Einzige Alternative bleibt die Umschaltung auf die Ego-Perspektive, doch präsentiert sich die Gangster-Hatz aus dem Fahrzeuginneren weniger imposant – schließlich will der Kamikaze-Pilot eine gelöste Radkappe auch über den Apshalt rollen sehen. Eine der erfrischendsten „Driver"-Fahrten ist die „Einschüchterungs"-Mission: Um von einem rivalisierenden Banden-Mitglied wichtige Informationen zu erhalten, jagt Ihr ihm mit akrobatischen Fahrmanövern mächtig Angst ein. Ihr brettert mit Höchstgeschwindigkeit auf den Gegenverkehr zu, reißt erst Millimeter vor dem Aufprall Eure Kutsche herum und laßt Euren Fahrgast höllische Minuten erleben. Die „Freak"-Anzeige zeigt den Gemütszustand des Möchtegern-Mafiosi an – ist der Balken voll, fängt der Angsthase zu Reden an und gibt bereitwillig die gewünschten Auskünfte.

Nachdem Ihr die San Francisco-Aufträge erfüllt habt, geht's weiter ins sonnige Kalifornien: In Los Angeles seid Ihr hauptsächlich nachts unterwegs und bestaunt die hervorragenden Lichtreflexionen. Letzte Gangster-Metropole ist New York, hier lüftet Ihr den Schleier um die mysteriösen Machenschaften von Mafiosi Castaldi.



„·Driver· ist der wahr gewordene Traum eines jeden Verkehrs-Rüpels!"



Verfolgungsjagden auf der Leinwand

Martin Edmonson, Managing Director des Entwickler-Team von „Driver", ist bekennender Autonarr und hängt dem 70er-Jahre-Automobilkult an. Originalzitat: „Mein Fahrstil hat Spiele wie Driver beeinflußt". Nicht nur sein Fahrstil, auch zahlreiche „Car Chase"-Movies dienten Reflections Kreativ-Kopf als Vorlage zu „Driver". Mögliche Ideengeber findet Ihr in unserer kleinen und sehr subjektiven Auswahl.



The Driver (1978)

Ein der besten, aber auch unbeachtesten Vertreter des Verfolgungsjagd-Genres: Ein gewissenloser Gangster (Ryan O´Neal) und ein ehrgeiziger Cop (Bruce Dern) liefern sich dramatische Fahr-Duelle. Sehenswert!

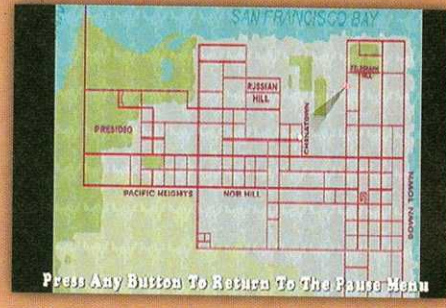


Bullit (1968)

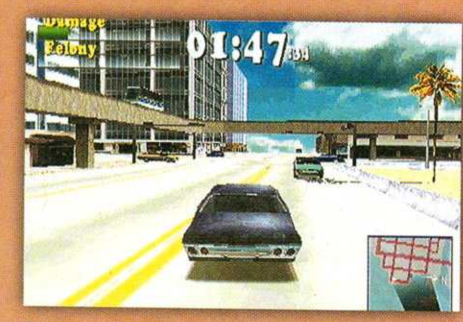
Der Klassiker schlechthin: Steve McQueen mimt einen furchtlosen Privatdetektiv. Mit seinem dunkelgrünen Mustang GT 390 macht er die Hügel von San Francisco unsicher. Spektakuläres Ende: Das Vehikel des flüchtenden Gangsters rast mitten in eine Tankstelle – ein explosiver Showdown, der es in sich hat!



Schaltet Ihr bei nächtlichen Spritztouren auf die Ego-Perpektive um, beleuchten Eure Scheinwerfer die stockfinstere Szenerie.



Die Stadtkarte hilft Euch bei der Orientierung – leider bremst der Blick auf den Plan den Spielfluß.



Authentizität pur: Links oben dreht eine Schwebebahn ihre Runden.



Von der Story möchten wir an dieser Stelle nichts verraten, schließlich sollt Ihr „Driver" selbst in vollen Zügen genießen.

SPANNENDER „ACTION-STREIFEN" MIT SCHÖNHEITSFEHLERN

Zwischen den Missionen werden die Erlebnisse um Undercover-Cop Tanner in qualitativ wie quantitativ mäßigen FMV-Sequenzen weitererzählt. Daß clevere Programmierer mit der PlayStation-Hardware fast schon filmreife Meisterwerke kreieren, haben in der letzten Zeit Produkte wie „Final Fantasy VIII" bewiesen. Schade: Die Story haben die Entwickler sträflich vernachlässigt. Gerade in einem Ambiente-abhängigen Titel wie „Driver", ist die Handlung ein atmosphäreförderndes Element. Grundsätzlich dreht sich in Refelctions Crash-Orgie alles um die rasanten Hetzfahrten und die Beherschung der gewaltigen Sprit-Fresser – eine spannendere Geschichte über machthungrige und rücksichtslose Verbrecher-Kartelle wäre mit Sicherheit stimmungssteigernd gewesen. Dafür konnten wir in noch keinem anderen Spiel dermaßen grandios inszenierte Verfolgungsjagden miterleben, auch wenn die Präsentation von „Driver" hier und da unter technischen Mängeln leidet. Die Spielgeschwindigkeit leidet unter optischen Spielereien wie nächtlichem Lichterspiel oder verregneten Missionen, die Grafik-Routine stößt bei aufwendigem Effekt-Einsatz an ihre Grenzen. Neben dem „Pop-Up" beim Grafikaufbau, stören häßliche „Clipping"-Fehler die aufreibenden Verfolgungsjagden - PSX-Besitzer blicken schon seit

„Mit qualmenden Reifen schlittert Ih durch die Häuserchluchten amerikanischer Metropolen."





■ Ab und zu legt Ihr meterhohe Sprungeinlagen hin.



■ Vor jeder Mission stimmt ein Euch ein Kameraflug auf die bevorstehenden Ereignisse ein.

Jahren hinter die Fassaden virtueller Welten. Doch trotz gelegentlicher Technik-Fauxpas' glänzt Reflections Action-Rennspiel mit beeindruckender Optik und herrlichen Lichtreflexionen: besonders die Sonnenspiegelung auf dem blitze-blanken Boliden-Blech läßt den Technik-Experten aufjauchzen. Außerdem fühlt sich jeder Amerika-Fan in den „Driver"-Städten wie zu Hause, die Häuser, Restaurants und

„Die Steuerung der mächtigen Muscle Cars wurde perfekt auf das PlayStation-Pad übertragen."

Geschäfte versetzen Euch mitten in die populären Großstädte.

Auch die Musik fügt sich nahtlos ins Spielgeschehen ein, groovige Rhythmen im 70er-Jahre-Disco-Style lassen Euch wie losgelöst über den Asphalt rasen. Dazu passend gibt's originalgetreue Geräusche brabbelnder V8-Motoren – kein Wunder, handelt es sich doch um echte Samples der Hubraum-Riesen.

Am besten fahren sich die „Driver"-Karossen mit dem Analog-Pad, zentimetergenaues Driften und Manövrieren gelingt nach einiger Eingewöhnungszeit problemlos. Auch Steuerkreuz-Fans dürfen aufatmen, digital spielt sich „Driver" fast genauso gut. Sinnvoll wurde Sonys Dual-Shock-Controller unterstützt: Werdet Ihr von der Polizei entdeckt, rumbelt's kräftig in Eurem Pad – und Ihr seid vorgewarnt. Ihr spürt ihr in Euren Händen die kleinste Kollision, es schüttelt und rüttelt, was die zwei Motoren hergeben.

Eure aufregendsten Verfolgungsjagden bannt Ihr auf Memory Card (belegt zwei Blöcke) und bearbeitet sie im umfangreichen „Director's Mode". Wenn Ihr schon immer Steven Spielberg sein wolltet und Euch als kreativer Filmregisseur betätigen wolltet, hier habt Ihr die Gelegenheit dazu: Ihr wechselt nach belieben Kamera- Positionen, -Typen und -Orte und bastelt Euch so Euren eigenen Action-Movie.

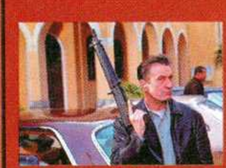
Reflections' Gangster-Spektakel bietet durch den umfangreichen „Undercover"-Mode und die zusätzlichen „Driving Games" (siehe Info-Kasten) wochenlangen Spielspaß.

Unser Fazit: „Driver" ist der wahrgewordene Traum eines jeden Verkehrs-Rüpels! Grenzenlose Bewegungsfreiheit und erstklassige Spielbarkeit machen den Titel zum Kultobjekt für jeden „Blues Brother"-Freak. ■



Die Meinungen unserer Redakteure findet Ihr auf den Seiten 56 bis 57.

Blues Brothers (1980)



Die zwei komischen Kauze kennt fast jeder – vor kurzem sorgte das Remake „Blues Brothers 2000" für einen Sonnenbrillen-Boom. Der mittlerweile verstorbene John Belushi und Dan Akroyd flüchten als durchgeknallte „Blues Brothers" in einem 74er Dodge Monaco vor Dutzenden von Polizei-Patroullien. Kotflügel und Radkappen fliegen gegen Filmende: An die hundert Blech-Boliden verkeilen sich in der finalen Massenkarambolage. Frei nach dem Motto: laß' krachen Kumpel!

Ronin (1998)

Wie „Driver"-Cop Tanner, ermittelt auch Robert De Niro Undercover. Er schleust sich in einen Haufen bunt zusammengewürfelter Terroristen ein (mit dabei: Jean Reno). Wie in Tarantinos „Pulp Fiction", dreht sich alles um einen mysteriösen Koffer – keiner weiß was drin steckt. Der Gangster-Movie lebt vor allem von den grandios inszenierten Verfolgungsjagden: In den Zentren von Paris und Arles liefern sich Gangster und Polizisten heiße Bleifuß-Gefechte. Unser Tip: Unbedingt anschauen, die US-DVD ist übrigens schon erhältlich!

The Getaway (1972)



Und wieder Steve McQueen: Nach einem Banküberfall werden der Ganove und seine Gangster-Braut (Ali Mc Graw) den ganzen Film über verfolgt – und der Zuschauer leidet mit dem Gauner-Paar. Auch von „Getaway" gibt's eine Neuauflage: 1993 langweilte das Schauspieler-Paar Baldwin/Basinger die Kinogänger, erneuter Beweis: Ein geniales Original ist im Remake selten zu toppen!



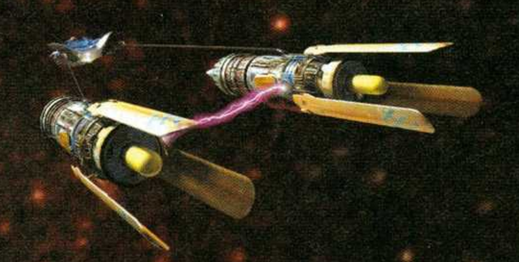
Genre:	Gangster-Rennspiel	Anbieter:	GT Interactive
Spieleranzahl:	1	Entwickler	Reflections
Veröffentlichung:	Ende Juni	Muster:	GT Interactive





Text: Benedikt Plass · Daniel Johannes





Star Wars Episode 1 Racer

Wenn Ihr diese Zeilen lest, ist der neue „Star Wars"-Film in den USA bereits angelaufen (Film-Start: 19. Mai). Der Hype um „Episode I: The Phantom Menace" war riesengroß: Um eine der begehrten Karten zu ergattern, campierten frenetische Jedi-Jünger wochenlang vor amerikanischen Lichtspielhäusern – bei uns ist ein solcher Rummel undenkbar. Noch lange bevor das Weltraum-Epos die heimischen Kinokassen zum Klingeln bringt (19. August), versetzt Euch Nintendo mit einem futuristischen High-Speed-Racer an Original-Schauplätze des Kinofilms.

Nachdem wir Euch in der letzten Ausgabe die ersten Bilder des Spektakels präsentieren konnten, lud Nintendo diesen Monat zum Test nach Großostheim. Wir sind dem Aufruf gefolgt und haben die schnellen Podracer über die LucasArts-Pisten gescheucht.

GALAKTISCHE GRAFIK

Stellt Euch vor: Ihr sitzt in einem Turbinen-Geschoß und brettert mit 1000 Sachen durch die bizarren Welten des „Star Wars"-Universums. Ob die hohen Geschwindigkeiten dabei in km/h oder mph angezeigt werden, ist uns jedoch unklar – und spielt auch keine Rolle. Adrenalin schießt durch Eure Adern, Schweißperlen tropfen von Eurer Stirn und Eure Hände umklammern krampfhaft den Steuerknüppel.

Ihr düst durch unverschämt enge Schluchten, überquert glühende Lava-Seen und prescht durch klirrend kalte Schnee-Szenarien. Doch Ihr seid nicht allein: Ein aggressives Fahrer-Feld macht Euch das Pilotenleben schwer und versucht, Euch mit allen Mitteln von der Strecke zu drängen. Ein Fahrfehler, und Ihr prallt mit den gegnerischen Podracern zusammen oder zerschellt am nächsten Fels-Massiv. Das ist die Welt von Nintendos Future-Racer – und Ihr seid mittendrin.

Die phantastischen Landschaften sind eng an die Filmvorlage angelehnt: So braust Ihr wie einst Luke Skywalker über staubige Wüstenkurse auf Tatooine, jagt durch die Eishöhlen und gefrorene Seen von Ando Prime oder taucht in die unterirdischen Höhlen des Wasserplaneten Aquilaris ab. Seid Ihr Besitzer der 4MB-Erweiterung, dann macht Euch auf ein Grafik-Spektakel allererster Güte gefaßt: Die Podracer flitzen mit einem Affenzahn durch ebenso hochaufgelöste wie abwechslungsreiche „Star Wars"-Kulissen – und die 3D-Optik kommt zu keinem Zeitpunkt ins Stocken. Die Programmierer nutzten den zusätzlichen Speicher bis aufs letzte Byte: Die Weitsicht des Turbinen-Racers ist für N64-Verhältnissse beachtlich – trotz der hohen Auflösung und des rasanten Grafik-Tempos, erkennt Ihr in der Ferne selbst die kleinsten Details. Die Entwickler spickten das 256 MBit starke Modul (=32 Megabyte) nur so mit optischen Spielereien: Ihr startet ein Rennen bei leicht bewölktem Himmel und bemerkt bei der wahnwitzigen Geschwindigkeit nicht, daß sich nach und nach die Wolken verdichten und der Himmel seine Schleusen öffnet. Außerdem heizt Ihr auch in sternenklarer Nacht über die Kurse – da kommt erst so rich-



■ Nicht Hoth, aber trotzdem ungastlich: Eure Gegner sind eiskalte Profi-Fahrer...



■ Gespenstisch giftig: Die grünen Nebelschwaden sorgen für eine dichte Atmosphäre...



■ Der Trugut rollt: Am Schrottplatz erwerbt Ihr für wenig Geld gute Aufrüst-Teile für Euren Podracer.



■ Schönen Gruß an den Podracer-Mechaniker: Dem dicken Felsbrocken könnt Ihr nicht mehr ausweichen...



■ Grafische Abwechslung wird groß geschrieben: Nicht nur die Hintergründe, auch die zahlreichen Podracer sind ziemlich abgefahren gestaltet.







■ Monaco läßt grüßen: Das Podracer-Rennen führt Euch auch durch verzweigte Straßen einer altertümlichen Stadt.

■ Ein grafischer Genuß: Beim Sprung über die Schlucht schwirrt ein Libellen-artiges Alien-Insekt über den Bildschirm.



■ An alles gedacht: Nachts sind die Strecken sogar beleuchtet.



■ Reaktionstest: Wollt Ihr Euren Podracer nicht zu Schrott fahren, solltet Ihr den rotierenden Zahnrädern ausweichen.

„Die Strecken bergen haufenweise Überraschungen und Gefahren!"

tig Space-Feeling auf. Auf „Star Wars"-typische Details müßt Ihr ebenfalls nicht verzichten: So gibt's auf Tatooine - wie im Film - zwei Sonnen am Himmelszelt zu sehen, besonders Kenner freuen sich über die Authentizität der Videospiel-Adaption. Doch nicht genug der optischen Wut: Eure Netzhaut wird mit zahlreichen Grafik-Finessen bombardiert. So bestaunt Ihr nächtliches Lichterspiel, genießt hervorragende Transparenz-Darstellungen (z.B. bei Eisspiegelungen) und fragt Euch: Wieso sehen nicht alle N64-Titel dermaßen gut aus?

Wer „Star Wars Racer" ohne Expansion-Pak spielt, dem entgeht ein optisches Glanzwerk: Denn in der Standard-Auflösung macht's nur halb so viel Spaß!

Ihr bestreitet die rasanten Rennen aus vier Perspektiven: Je zwei Außen- und zwei Egoansichten stehen Euch zur Auswahl. Für Neulinge sind die Außenansichten empfehlenswert: Ihr erkennt mehr von der Strecke und verliert deshalb nicht so schnell den Überblick. Aus dem Cockpit fährt sich's zwar äußerst spektakulär und rasend schnell, dafür müßt Ihr auch ebenso flott reagieren – selbst für Profis eine echte Herausforderung!

Die Soundeffekte stehen der Grafik-Pracht in nichts nach: Die Turbinen-Geräusche malträtieren Eure Gehörwindungen geradezu. Werdet Ihr überholt, hört Ihr Euren Widersacher an Euch vorbeirauschen und ärgert Euch wie Han Solo bei einer Falken-Panne. Schießt Ihr durch eine der zahlreichen Höhlen- oder Tunnelpassagen, werden die Umgebungsgeräusche lauter – Spieler mit sensiblen Ohren drehen den Regler runter. Außerdem geben die gegnerischen Piloten bissige Kommentare zum besten – die Sprach-Samples sind zwar englisch, tragen aber trotzdem zur dichten Atmosphäre bei. Musikalisch gibt's Bewährtes: Die Themen stammen aus dem neuen Film – der Soundtrack ist übrigens bereits zu haben. Die Musik setzt erst in der letzten Runde ein, in den vorherigen hört Ihr lediglich die knackige Podracer-Akustik – auf den ersten Lauscher recht spartanisch, aber bei näherem Hinhören der Dramaturgie zuträglich. An Klangqualität und Abmischung der mitreißenden Melodien gibt's nichts auszusetzen, berücksichtigt man den begrenzten Speicherplatz des Moduls, muß man den Entwicklern gute Arbeit attestieren.

„WIPEOUT" IM „STAR WARS"-UNIVERSUM?

Wer einmal „wipEout" gespielt hat, weiß, wie sich ein virtueller Geschwindigkeitsrausch anfühlt. Ob im PlayStation-Original, dem „2097"-Nachfolger oder der N64-Variante – selten brauste man derart schnell durch digita-



■ Realistisch: Auf manchen Planeten setzt auch schon mal Regen ein – hoffentlich ist Euer Mono-Coque wasserdicht.







■ Urlaubsidylle: Selbst malerische Strände müssen als Parcours herhalten.



■ Was für's Auge: In der Garage dürft Ihr Euren Podracer genau unter die Lupe nehmen.

le Welten. Nintendos Future-Racer-Interpretation greift die Tempo-Thematik gekonnt wieder auf Ihr erhaltet also schon mal einen kleinen Einblick auf die zehnminütige Renn-Sequenz des Zelluloid-Vorbilds. Der einzige menschliche Charakter in „Star Wars Racer" ist der kleine Anakin Skywalker, seines Zeichens Jung-Jedi - und jedem wohlbekannt als Darth Vader aus den „Krieg der Sterne"-Filmen. Der aufstrebende Heißsporn ist zu Beginn erste Wahl: Sein Podracer besitzt ausgewogene Attribute – und zwar hinsichtlich Kurvenlage, Beschleunigung, Tempo und Traktion.

Alle anderen Fahrer sind fremdartige Außerirdische. Die Piloten-Palette reicht von bizarren, über häßliche bis hin zu geheimnisvollen Wesen – die Weltraum-Spelunke aus „Mos Eisley" läßt grüßen.

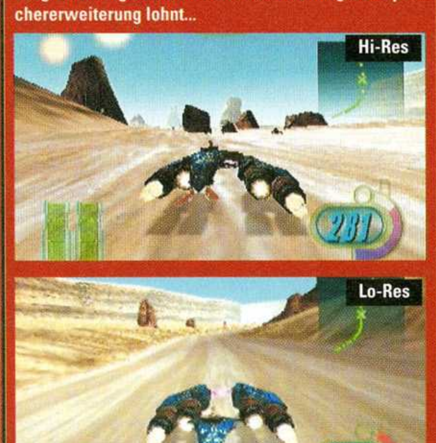
Eure Flitzer lassen sich nach und nach tüchtig aufmotzen. In der „Podracer-Werkstatt" findet Ihr alles, was das Herz eines Tuning-verrückten Piloten begehrt. Ein skurriles Alien bietet haufenweise nützliche (und teure) Aufrüst-Kits feil. Kauft eine neue Schubspule sowie eine Steuerungsfläche: Macht so aus einem antrittsschwachen Schnecken-Racer ein blitzschnelles Monster-Geschoß. Außerdem könnt Ihr bis zu vier Hilfs-Droiden zu Euren Assistenten machen: Je mehr Blechkameraden Ihr besitzt, desto schneller wird der Podracer zwischen den Rennen repariert. Um Euer Budget nicht zu sehr zu belasten, nimmt der außerirdische Mechaniker – freundlich wie er nun mal ist - alte Teile in Zahlung und verrechnet sie mit dem Neukauf. Fast wie im richtigen Leben! Apropos Mechaniker: Der hat uns an den legendären „Pussy-Man" aus dem Splatter-Movie „From Dusk Till Dawn" erinnert – sein Dialekt-Gebrabbel ist amüsant und informativ zugleich.

Praktischer Nebeneffekt beim Kauf eines Tuning-Teils: Die „Upgrades" wirken sich auf alle Podracer aus. Will heißen: Kauft Ihr für den Untersatz des düster anmutenden Fremd-Wesens Ebe Endocott neue Energiezellen, erhält auch der Podracer von Alien Dud Bolt (übrigens zu Beginn schwächster Pilot) einen Power-Zuwachs, und Ihr spart Bares. Das nötige Kleingeld verdient Ihr Euch in den „Star Wars"-Turnieren. Am Anfang gibt's drei unterschiedliche Renn-Klassen, die Euch zu den sonderbarsten Gestirnen führen. Eine Klasse besteht aus jeweils sieben Rennen (à drei Runden). Die Wettkämpfe sind über acht Planeten verteilt – für Abwechslung ist also gesorgt. „Star Wars Racer" beinhaltet 25 thematisch unterschiedliche Kurse, doch die wollen erst einmal nach und nach freigespielt werden. Voraussetzung für die Teilnahme am nächsten Rennen ist eine vorgegebene Plazierung - nur wenn Ihr die erreicht, dürft Ihr auch die nächste Strecke unsicher machen. Immerhin habt Ihr unendlich viele Versuche, um den geforderten Rang einzufahren.

Habt Ihr alle drei Klassen absolviert, gibt's jeweils eine neue Strecke der vierten Stufe dazu - auch „Elite-Klasse" genannt. Die macht

info Hi-Res vs Lo-Res

Eine Warnung an alle Nachwuchs-Jedis: Spielt „Star Wars Racer" auf keinen Fall ohne Expansion Pak! Seid Ihr nicht im Besitz des kleinen RAM-Bausteins, macht das aufreibende Weltraum-Rennen nur halb so viel Spaß – verwaschene Lo-Res-Optiken müßt Ihr Euch heute wirklich nicht mehr antun. Der folgende Vergleich zeigt, daß sich die Anschaffung der Speichererweiterung lohnt...

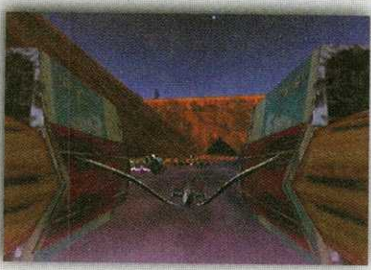


„Macht Euch auf ein Grafik-Spektakel allererster Güte gefaßt!"





■ Glasig glitschig: Laßt Ihr Euch von der phantastischen Spiegelung auf dem Eis zu sehr ablenken, rutscht Ihr geradewegs gegen das Felsmassiv!



■ Blick zurück: Auf Knopfdruck nehmt Ihr das hintere Renngeschehen ins Visier.



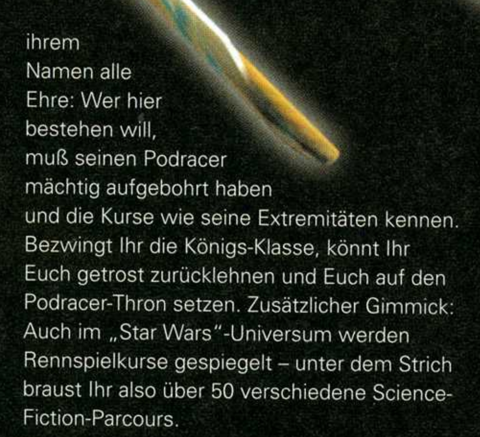
■ Detailverliebt: „Star Wars"-Fans erkennen auf Tatooine sofort die zwei Sonnen am Firma-



■ Feuer am Himmel? Die Hintergründe sind grafisch teilweise ziemlich beeindruckend...



■ Kopf an Kopf: Rammt Drängler zur Seite, um die hart erkämpfte Plazierung nicht zu verlieren!



ihrem Namen alle Ehre: Wer hier bestehen will, muß seinen Podracer mächtig aufgebohrt haben und die Kurse wie seine Extremitäten kennen. Bezwingt Ihr die Königs-Klasse, könnt Ihr Euch getrost zurücklehnen und Euch auf den Podracer-Thron setzen. Zusätzlicher Gimmick: Auch im „Star Wars"-Universum werden Rennspielkurse gespiegelt – unter dem Strich braust Ihr also über 50 verschiedene Science-Fiction-Parcours.

STARTSCHWIERIGKEITEN...

Zur Einführung in den harten Piloten-Alltag empfiehlt sich erstmal die „Amateur-Klasse". Hier sind die Kurse auch von Neulingen relativ problemlos zu meistern, die Strecken sind großzügig angelegt und die Turbinen der gegnerischen Fahrer laufen noch auf Sparflamme. Wichtig: Macht Euch mit dem Handling des Turbo-Zünders vertraut! Wird der genutzt, bekommt Euer Gleiter einen ordentlichen Geschwindigkeitsschub, und Ihr genießt den Tempo-Kick. Doch zuviel des „Schnellmachers" ist auch nicht gut, vor allem in komplizierten Kurven tut Ihr gut daran, den Einsatz tunlichst zu vermeiden. In der Einsteiger-Klasse solltet Ihr unbedingt die Steuerung verinnerlichen, denn in den höheren Klassen geht´s noch härter zur Sache. Wollt Ihr auf Nummer Sicher gehen, übt im Trainings-Modus erstmal, was die Turbine hergibt – und greift anschließend um so besser vorbereitet ins Turnier-Geschehen ein.

Die Podracer lassen sich mit dem N64-Pad präzise über die Polygon-Pisten scheuchen: Je ein Button dient zum Gasgeben, einer zum Bremsen, und der „Z-Trigger" wird für sanftes „Sliden" nach links bzw. rechts eingesetzt. Gerade das Driften ist für ein erfolgreiches Abschneiden essentiell. Vor einer scharfen Kurve betätigt Ihr kurz die Z-Taste, lenkt scharf ein und katapultiert Euch beim Herausgleiten in die Mitte der Piste – Übung macht hier mal wieder den Meister.



■ Geschwindigkeit pur: Selbst im Zwei-Spieler-Modus geht die N64-CPU nicht in die Knie...



■ Rammel-Gerangel: In späteren Kursen müßt Ihr ziemlich aggressiv fahren, um Euch gegen die harte Konkurrenz zu behaupten.



■ Vorsicht, Eiszapfen! Rast Ihr gegen den Stalaktit, verliert Ihr enorm an Geschwindigkeit.



■ Fast wie im Ewok-Dorf: Die lange Brücke erinnert ein wenig an die Holzbauten auf Endor.

„ZU SCHWER ER IST"

der „Star Wars Racer" - zumindest ab der zweiten Renn-Klasse. Habt Ihr die „Amateur-Klasse" erfolgreich absolviert, wartet die „Semi-Pro-Klasse" darauf, bezwungen zu werden. Jetzt heißt´s Geduld bewahren und sich die Kurse gut einprägen – denn die fahrt Ihr garantiert mehr als nur einmal... Die Strecken bergen haufenweise Überraschungen - sowohl im positiven als auch im negativen Sinn. Hütet Euch vor urplötzlich auftauchenden Hindernissen (Stichwort: Steinschlag) und engen Passagen: Oftmals müßt Ihr genau zwischen zwei Felsen oder in einer schmalen Schlucht die goldene Mitte finden – sonst kracht´s gewaltig. Wer ein Rumble-Pak in sein Pad gesteckt hat, wird in solchen Momenten heftig durchgeschüttelt, da macht ein Crash fast noch Spaß. Auch Abkürzungen und alternative Routen findet Ihr auf den Nintendo-Pisten. Haltet die Augen ständig offen, sonst verpaßt Ihr die versteckten Wege. Der Schwierigkeitsgrad ist der Knackpunkt der „Star Wars Racer". Zwar habt Ihr zu keinem Zeitpunkt das Gefühl, die Kontrolle über Euren Turbinen-Racer zu verlieren, trotzdem zerschellt Ihr allzu oft an der nächsten Wand. Euer Vehikel wird zwar nie vollständig zerstört, doch verliert Ihr nach solchen Fauxpas wichtige Sekunden und die eine oder andere Position - da freuen sich die elf Kontrahenten! Eine Anzeige am linken Bildschirmrand informiert Euch über den Zustand Eures Podracers. Ist der kritisch, gibt´s nach der nächsten Kollision eine fulminante Explosion – schön anzusehen, aber ärgerlich. Euer Gleiter repariert sich während des Rennens selbständig, ein Druck auf die „R"-Taste genügt. Je mehr Energiezellen Ihr Euch vor dem Rennen kauft, desto besser. Doch für die müßt Ihr die begehrten „Truguts" berappen – die Währung in der „Star Wars Racer"-Welt. Und die ist rar: Nur wer regelmäßig in die vorderen Ränge flitzt, sahnt auch ab. Ohne gut „getunten" Podracer habt Ihr ab der zweiten Klasse keine Chance und erst recht nicht in der dritten, der „Galaxis-Klasse". Ein ausgewogenes „Upgrade"-Verhältnis ist oberste Pflicht: Wer nur in Tempo und Beschleunigung investiert, dabei jedoch Kurvenlage und Bremsklappen vernachlässigt, hat zwar einen schnellen, dafür stocksteifen Podracer in der galaktischen Garage stehen. Auch wichtig: Wie in den meisten Genre-Vertretern könnt Ihr auch in „Star Wars Racer" einen Blitzstart hinlegen, vorausgesetzt das Timing stimmt. So könnt Ihr vom Start weg in die vorderen Ränge fahren und dort hoffentlich auch bis zum bitteren Ende bleiben. Zwischen den einzelnen Rennen könnt Ihr die Podracer samt Pilot beliebig

info Die N64-Alternativen

extreme G (Acclaim, 1997)



Noch immer gehen die Meinungen um Probes Hi-Speed-Racer stark auseinander: Während die einen in der wahnsinnig schnellen Raserei die wahre Rennspiel-Erfüllung finden, bemängeln die anderen die übertriebene Geschwindigkeit – nicht an die Bande zu knallen, ist so gut wie unmöglich. Dennoch stellte man mit „extreme G" eindrucksvoll unter Beweis, zu welchen Höchstleistungen das Nintendo 64 imstande ist – bislang konnten wir noch kein schnelleres Rennspiel auf unserem fun.generation-Leistungsprüfstand ausmachen...

extreme G 2 (Acclaim, 1998)



Probes Entwickler nahmen sich die Kritik am Erstlingswerk zu Herzen und versprachen für „XG 2" Besserung. Leider ist das den Briten nicht ganz gelungen: Trotz breiterer Strecken und besserer Kontrolle der Bikes kann die Fortsetzung nicht vom Hocker reißen – zu stark wurden die futuristischen Motorräder gedrosselt. Spielerische Neuerungen könnt Ihr ebenfalls mit der Lupe suchen. So hat „XG 2" genau das verloren, was den Vorgänger ausmachte: Die wahnsinnige Geschwindigkeit, und damit auch seinen Reiz...

F-Zero X (Nintendo, 1998)



Der Nachfolger des 16-Bit-Klassikers glänzt mit ausgezeichneter Steuerung und Miyamoto-üblicher Langzeitmotivation. Zwar wirkt die Grafik auf den ersten Blick recht antiquiert und unspektakulär, mit 60 fps (PAL: 50 Frames) läuft das Zukunfts-Rennen aber unglaublich flüssig über den Bildschirm. Wer sich schon für den Vorgänger begeistern konnte, kommt auch um „F-Zero X" nicht herum – altbekannte Strecken und aufgepeppte SNES-Melodien sorgen für zahlreiche Déja-vu-Erlebnisse.

wipEout 64 (Psygnosis, 1999)



Mußten Nintendo-Anhänger lange Zeit neidisch auf die PlayStation-Versionen schielen, entschied sich Psygnosis schließlich doch, den Future-Racer auf das N64 zu konvertieren. Wenn die Modulversion auch nicht ganz mit „wipEout 2097" mithalten kann, besser als der erste Teil ist „wipEout 64" allemal. Trotz der hohen Geschwindigkeit bleibt das Renngeschehen konstant flüssig: Den mitunter obligatorischen Nintendo-Nebel sucht Ihr mit Eurem Gleiter vergebens – dafür bauen sich die Kulissen hier und dort stark verspätet auf. Nichtsdestotrotz: Wer keine PlayStation besitzt, kann bedenkenlos zugreifen.



■ Hoffentlich springt niemand auf die Fahrbahn... Mit 235 Sachen geht´s durch enge „Häuser"-Schluchten.



■ Völlig losgelöst fliegt das Raumschiff... In der Schwerelosigkeit könnt Ihr Euren Podracer in alle Richtungen steuern.





■ Mautstelle? Ignorant, wie Ihr seid, rast Ihr durch den Ziegelturm hindurch...



■ Wen's interessiert: Dieser Tunnelabschnitt erinnert uns ein wenig an den Aqua Tunnel aus „Stunt Race FX".



Die Vorgänger

Star Wars: Shadows of the Empire (1996)



Pünktlich zum Nintendo-64-Launch wurden auch alle „Star Wars"-Fans mit neuem Spiele-Futter versorgt. „Shadows of the Empire" ist zeitlich zwischen „Das Imperium schlägt zurück" und „Die Rückkehr der Jedi-Ritter" angesiedelt – Ihr schlüpft in die Haut von Dash Rendar, einem alten Kollegen von Han Solo. Was für Solo der Rasende Falke war, das ist für Rendar der Outrider – mit dem wendigen Raumschiff düst Ihr durch allerlei bekannte Planeten-Szenerien. Dabei ist der Flug über den Eisplaneten Hoth noch der absolute Höhepunkt des Spiels – in den restlichen Levels wechseln sich Jump'n Run-Abschnitte mit Action-Sequenzen ab. Zwischendurch steht sogar ein heißer Jetbike-Ritt durch die verzweigten Straßen von Mos Eisley an. Insgesamt durchaus ein guter, jedoch kein herausragender Titel – für Hobby-Jedis allemal sehenswert.

Star Wars: Rogue Squadron (1999)



Für den zweiten Lucas-Streich zeichnet sich die deutsche Entwickler-Riege von Factor 5 verantwortlich: Im Gegensatz zum Erstling marschiert Ihr diesmal nicht per pedes durch das „Star Wars"-Universum, sondern steigt in filmtypische Weltraum-Jäger. Nehmt im Cockpit der „Millenium Falcon" Platz, klemmt Euch hinter das Steuer eines X-Wing, Y-Wing, A-Wing, V-Wing oder heizt mit einem Speeder über vertraute Planetenoberflächen. „Rogue Squadron" ist demnach ein reiner 3D-Shooter – dank Expansion-Pak-Support dürft Ihr auch hier in Hi-Res durch die Lande düsen.

austauschen, für fast jeden Kurs gibt´s den optimalen Turbinen-Raser – da hilft nur experimentieren. Und das ist bitter nötig: Nur wer ausdauernd und geduldig alle Strecken verinnerlicht und das optimale Setup für seinen Podracer findet, hat die Chance, alle Klassen zu bezwingen.

Waffen wie im Genre-Kollegen „extreme G" gibt´s bei „Star Wars Racer" nicht – bis auf eine Ausnahme. Einer der Charaktere verbrutzelt Euch mit einem monströsen Flammenwerfer. Der Bonus-Pilot muß aber erst einmal freigespielt werden: Im Lucas-Universum wird Euch nichts geschenkt.

Außer dem Turnier-Modus gibt´s noch das obligatorische Zeitrennen. Hier versucht Ihr persönliche Rekorde zu überbieten, oder schaut Euch einfach nur die abwechslungsreichen Landschaften an – mal ganz ohne Streß und fiese Gegner. Die könnt Ihr übrigens bei Bedarf auch gegen einen Kumpel tauschen: Fordert Eure Freunde zu einem zünftigen Split-Screen-Duell heraus. Auch hier macht die 3D-Kulisse noch jede Menge her – und bleibt vor allem schön flüssig.

Für Rennspiel-Neulinge ist die LucasArts-Entwicklung wegen zu hartem Schwierigkeitsgrad ungeeignet, doch Hardcore-Rennspieler und ehrgeizige „Star Wars"-Konsolisten legen sich den Titel unbedingt zu! ■

Die Meinungen unserer Redakteure findet Ihr auf den Seiten 56 bis 57.

NINTENDO 64

Genre: ....Rennspiel
Spieleranzahl: 1-2
Veröffentlichung: ....Ende Mai

Anbieter: ....Nintendo
Entwickler ....LucasArts Entertainment
Muster: ....Nintendo



wertung
9
von 10

Text: Benedikt Plass



STAR WARS POD-RACER - HINTERGRUND

Die Teilnehmer des Boonta Eve Race

Anakin Skywalker
9-jähriger Rotzlöffel, der sich in ferner Zukunft mal der dunklen Seite zuwenden wird und dann zum mächtigen Darth Vader mutiert. Weiß er aber noch nicht! Hat schon an einem halben Dutzend Podracer-Rennen teilgenommen, aber noch keines zu Ende gebracht. Auch wenn er nicht zum Favoritenkreis zählt, hat er zwei besondere Motivationsgründe. Zum einen will er endlich mal ins Ziel kommen und außerdem unbedingt seinen größten Rivalen schlagen - den häßlichen Sebulba. Besonders stolz ist der junge Skywalker auf die Tatsache, daß er der einzige Mensch ist, der einen Podracer lenken kann. Nicht nur deshalb wird der große Jedi-Meister Qui-Gon Jinn auf ihn aufmerksam. Ein Mensch, der einen Podracer beherrscht, braucht die Reflexe eines Jedi – und kommt deshalb automatisch als Kandidat für eine Ausbildung in Frage.



Sebulba
Ein seltsames Wesen – offenbar das Resultat einer Dreiecksbeziehung zwischen Pferd, Frosch und einer Dose Hausmacher-Leberwurst. Kommt ursprünglich aus Malastare, läßt sich dort aber nur noch selten blicken. Angeblich gibt es keinen besseren Piloten als Sebulba – was auch an seinem rücksichtslosen Rennstil liegt. Dieser aggressive Alien kennt keine Rücksicht – und greift auf allerlei illegale Tricks zurück. So hat er an seiner Split-X-Engine einen Flammenwerfer angebracht. Die Folge: Andere Rennteilnehmer kommen als wohlschmeckendes Brathähnchen ins Ziel. Nur eine Sache fasziniert ihn noch mehr als der Sieg: Zu sehen, wie andere Podracer an der Wand zerschellen! Ein übler Geselle...

Gasgano
24 Finger für ein Halleluja! Der Xeto ist einer der Favoriten. Seine Familie drückt ihm natürlich sämtliche 200 Daumen! Da kann ja nichts schiefgehen.



Mawhonic
Drei Augen sehen mehr als kein Auge! Hat schon in der ersten Runde etwas Pech. Kleiner Tip: Sebulba ist nicht ganz unschuldig. Mehr wird nicht verraten!



Teemto Pagalies
Ein knuffiger Außenseiter mit schicken Beißern. Neben den großen Zähnen hat er auch die größte Maschine – ob's hilft, ist eine andere Frage!



Ody Mandrell
Ein Ureinwohner Tatooines – blaugesichtig und mit schicker Mütze am Start. Hat eine Vorliebe für Hochgeschwindigkeitsfahrten.



info – Das Boonta Eve Race:

Der Veranstalter des "Boonta Eve Race" ist Weltraumschurke Jabba the Hutt – in "Episode I" noch nicht ganz so fett und abstoßend wie in der "alten" Trilogie. Als Veranstaltungsort für die gefährlichen Podracer-Rennen ist die Mos Espa Arena auf Tatooine, Jabba's Residenz, wie geschaffen: Weite, einladende Sandpisten, gepaart mit mörderisch engen Tunnelpassagen und gähnend tiefen Abgründen garantieren rasante Podracer-Duelle. In "Episode I" gibt's eine zehnminütige Renn-Sequenz, die Piloten stellen wir Euch im folgenden vor.



Ben Quadinaros
Ein Toong – sieht auch etwa so aus, könnte also wahr sein. Leider hat er sich beim Podracer-Kauf von einem windigen Händler über den Tisch ziehen lassen – und kommt deshalb nie ins Ziel. ■

wertungs.

10 Punkte = Höchstwertung

au
andreas.ulrich

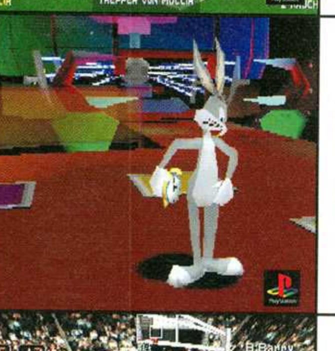
bp
benedikt.plass



Player Manager 99
Seite: 032-033

au: Verpaßt: Kollege Ulrich ist in der vorliegenden Ausgabe so fleißig gewesen, daß Robert vorschnell den Urlaubsantrag abgezeichnet hat. Und bevor der Chefredakteur auch nur „Halt..." sagen konnte, war Andi schon durch die Tür und aus dem Büro. Pech für uns: In der heißen Testphase blieb der Kollege der Redaktion also fern – deshalb in diesem Monat kein Statement aus Rosenheim. Wir sehen uns in fun.generation 08/99, Andi!

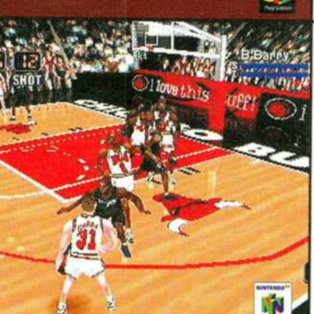
bp: 5 – Wie hab' ich mich über den Manager-Nachschub gefreut – um nach einigen Spieltagen enttäuscht die Mouse beiseite zu legen. Vor allem die elend langen Ladezeiten und die schlechte Bedienbarkeit schrecken den Nachwuchs-Trainer ab. Wer sich damit anfreunden kann, riskiert einen Blick in Ancos „Player Manager '99". Aufgrund fehlender Alternativen ist der Titel für PlayStation-Coachs sowieso erste Wahl. Doch für mich steht fest: Der Amiga-Klassiker war um Längen besser, ich warte weiterhin auf hochwertige Konsolen-Kost!



Bugs Bunny auf Zeitreise
Seite: 034-037

au: Verpaßt: Kollege Ulrich ist in der vorliegenden Ausgabe so fleißig gewesen, daß Robert vorschnell den Urlaubsantrag abgezeichnet hat. Und bevor der Chefredakteur auch nur „Halt..." sagen konnte, war Andi schon durch die Tür und aus dem Büro. Pech für uns: In der heißen Testphase blieb der Kollege der Redaktion also fern – deshalb in diesem Monat kein Statement aus Rosenheim. Wir sehen uns in fun.generation 08/99, Andi!

bp: 8 – Operation gelungen: Die hochkarätige Comic-Lizenz wurde für eine gelungene Hasen-Hopserei genutzt. Technisch wie spielerisch nahezu tadellos, gefällt mir „Bugs Bunny" besser als der freche „Gex". Vor allem das Comic-Ambiente und der typische Avery-Humor sorgen für gepflegte Jump'n Run-Unterhaltung. Karnickel-Liebhaber und hüpffreudige Mohrrüben-Sammler holen sich die Abenteuer des Langohrs in ihre Zocker-Bude.



NBA Pro 99
Seite: 038-039

au: Verpaßt: Kollege Ulrich ist in der vorliegenden Ausgabe so fleißig gewesen, daß Robert vorschnell den Urlaubsantrag abgezeichnet hat. Und bevor der Chefredakteur auch nur „Halt..." sagen konnte, war Andi schon durch die Tür und aus dem Büro. Pech für uns: In der heißen Testphase blieb der Kollege der Redaktion also fern – deshalb in diesem Monat kein Statement aus Rosenheim. Wir sehen uns in fun.generation 08/99, Andi!

bp: 8 – Konamis „NBA Pro '99" ist eine grundsolide Simulation. Gegenüber dem Vorgänger hat sich leider nicht viel getan: Leicht verbesserte Animationen, cooler Sound und nach wie vor gutes Gameplay zeichnen das 99er-Update aus. Ich ziehe EA's „NBA Live" vor – flotterer Spielablauf und grandiose Präsentation machen den Titel zu meiner persönlichen Nummer Eins. Dennoch: Wer eine akkurate Umsetzung des Basketball-Sports sucht, ist bei „NBA Pro '99" gut aufgehoben.



Driver
Seite: 040-047

au: Verpaßt: Kollege Ulrich ist in der vorliegenden Ausgabe so fleißig gewesen, daß Robert vorschnell den Urlaubsantrag abgezeichnet hat. Und bevor der Chefredakteur auch nur „Halt..." sagen konnte, war Andi schon durch die Tür und aus dem Büro. Pech für uns: In der heißen Testphase blieb der Kollege der Redaktion also fern – deshalb in diesem Monat kein Statement aus Rosenheim. Wir sehen uns in fun.generation 08/99, Andi!

bp: 9 – Ich bin momentan im absoluten „Driver"-Fieber! Kein Spiel der letzten Zeit hat's mir so angetan wie Reflections' Car Chase-Knaller. Gnadenlos spannende Verfolgungsjagden auf der heimischen Konsole – was will der Action-Fan mehr? In „Driver" stimmt einfach alles: Stimmungsvolles Ambiente, perfekte Spielbarkeit und wochenlanger Spielspaß überzeugen mich fast restlos. Aber auch nur fast: Zu wenig Story-Tiefgang und technische Macken verhindern die absolute Spitzenwertung. Trotzdem: Der innovative „Destruction Derby meets Grand Theft Auto"-Mix begeistert auch Rennspiel-Muffel. Mit dem Kauf der Crash-Orgie könnt Ihr definitiv nichts falsch machen, soviel Langzeitmotivation habt Ihr mit den wenigsten Titeln!



Star Wars Episode I Racer
Seite: 048-054

au: Verpaßt: Kollege Ulrich ist in der vorliegenden Ausgabe so fleißig gewesen, daß Robert vorschnell den Urlaubsantrag abgezeichnet hat. Und bevor der Chefredakteur auch nur „Halt..." sagen konnte, war Andi schon durch die Tür und aus dem Büro. Pech für uns: In der heißen Testphase blieb der Kollege der Redaktion also fern – deshalb in diesem Monat kein Statement aus Rosenheim. Wir sehen uns in fun.generation 08/99, Andi!

bp: 9 – Das „Star Wars"-Rennspiel ruft in mir gemischte Gefühle auf: Einerseits katapultiert mich die grandiose Hi-Res-Optik direkt in die „Star Wars"-Galaxie, doch andererseits beiße ich mir am harschen Schwierigkeitsgrad fast die Zähne aus. Trotzdem überwiegen das Positive und die Motivation: Bevor ich nicht alle Strecken gesehen und alle Piloten freigespielt habe, bin ich im Cockpit der Turbinen-Flitzer festgewachsen – und gebe mich dem Geschwindigkeitsrausch hin. „Star Wars Racer" versüßt mir die Wartezeit bis zum Deutschland-Start von „Episode I". Meine Empfehlung: Hardcore-Rennspieler und Konsolen-Jedis greifen bedenkenlos zu!

forum

dj
daniel.johannes

fd
fabian.döhla

rb
robert.bannert



Ancos Management-Simulation ist nur was für Hardcore-Trainer. Quälend lange Ladezeiten, spartanische Optik und schlechte Bedienbarkeit erfordern viel Ausdauer! Schade eigentlich, denn es wurde an alle wichtigen Funktionen gedacht: Neue Taktiken austüfteln, das Stadion ausbauen oder den Traumspieler einkaufen - in „Player Manager '99" kein Problem. PlayStation-only-Besitzer spielen probe.



Es wird einfach nichts: Wer einen soliden Fußball-Manager sucht, kommt um den PC-Kauf nicht herum. Die fehlende Original-Lizenz läßt sich verschmerzen. Die grausamen Ladezeiten jedoch nicht: Bei unglücklicher Terminplanung sitzt Ihr über zwei Minuten vor dem Lade-Bildschirm – in dieser Zeit kann man wahrlich sinnvolleres tun. Die zahlreichen Statistiken versorgen aufmerksame Trainer mit dem nötigen Hintergrundwissen – kauft hoffnungsvolle Talente und kümmert Euch rechtzeitig um Vertragsverlängerungen. Spaß macht's trotzdem nicht – die unfreiwilligen Pausen und eine mäßige Benutzerfreundlichkeit vergällen die Lust am virtuellen Trainerposten.



Hilfe! So etwas Langweiliges habe ich schon lange nicht mehr gesehen! Da klicke ich mich durch den stressigsten Menü-Wust seit es Simulationen gibt, und belohnt werde ich mit einer Ladepause im großen Stil! Zugegeben: Ich bin alles andere als ein Fußball-Fan, und die authentischen Qualitäten des Managers ziehen – soweit vorhanden – größtenteils an mir vorbei. Trotzdem verstehe ich genug von Fußball und Simulationen, um zu wissen, um was es geht: Um die gelungene Kombination aus kurzweiliger Experimentierfreude, klassischem Sucht-Einschlag und Übersicht geht es. „Player Manager 99" hat weder das eine, noch das andere, noch das letztere. Fazit: Nur für die empfehlenswert, die es ohne Fußball-Manager gar nicht mehr aushalten...



Na sowas! Statt mittelmäßiger Jump'n Run-Ware vom Fließband präsentiert uns Infogrames diesmal eine solide Hopserei. Mit Titelheld Bugs hat man nicht nur eine zugkräftige Lizenzfigur in petto, das aufgeweckte Kaninchen kann auch auf technischer und spielerischer Ebene überzeugen. Es macht einfach Spaß, mit dem Fernsehhasen auf Erkundungstour zu gehen – markige Sprüche und amüsante Animationen sorgen für Kurzweil. Auch wenn sich nicht jedermann für den Cartoon-typischen Flair begeistern kann – meinereiner findet Gefallen an den bunten Zeichentrickwelten.



„Wir sagen Dankeschön – und auf Wiedersehen – schauen Sie mal wieder rein, denn etwas Schau muß sein." Bei „Bugs Bunny auf Zeitreise" sag' ich gerne auf Wiedersehen, denn der Warner-Hase macht seinen Job äußerst gut. In einer technisch sauberen Umgebung wird Abwechslung groß geschrieben – mal löst Ihr kurzweilige Rätsel, ein anderes Mal fordern Euch knifflige Jump'n Run-Einlagen. Wer ein Faible für den quirligen Bugs besitzt, darf bedenkenlos zugreifen – Hüpfspiel-Fanatiker riskieren ebenfalls einen näheren Blick.

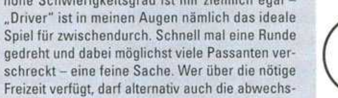


„Kein Hase in meiner PlayStation!" war meine Antwort, als mir Kollege Plass die Testversion von Bunny's Zeitsprung auf den Schreibtisch legte. Schon immer erklärter Freund von Elmer und Todfeind der Karnickel-Front, hab' ich mich vehement gesträubt – bis lustiger Klimper—Sound und Gelächter aus dem Nebenzimmer gedrungen sind. Da hockte auf einmal auch der Chefredakteur vor der Mattscheibe. Witzig, fantasievoll und spaßig bis zur letzten Mohrrübe: so simpel läßt sich Infogrames' Hupf-Abenteuer umreißen. Für Fans der Cartoons ein Muß, für Jump'n'Run-Freude ein kurzer, aber durchweg unterhaltsamer Ausflug. Für eine runde 8 ist mit der Titel allerdings zu geradlinig: Zu wenig passiert abseits des Hasenpfades.

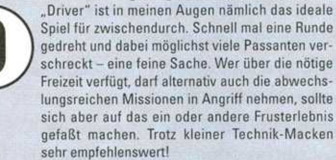




Der inzwischen dritte Teil von Konamis NBA-Spielen verursacht den typischen Update-Ärger. Runderneuerte Statistiken halte ich für selbstverständlich – aber das kann nun wahrlich nicht alles sein. Immerhin, die aufpolierte Grafik und ein kurzweiliges Drumherum sorgen für gute Stimmung auf dem Court. Am Gameplay gab's schon bei den Vorgängern nichts auszusetzen, in dieser Kategorie liegen auch die eindeutigen Stärken des Produkts. Wer das Prequel noch nicht besitzt, darf unbesorgt zugreifen – der Rest spart sein Geld lieber bis zum nächsten Update.



„Driver" macht einfach Spaß: Gas geben und ohne Rücksicht auf Verluste durch amerikanische Metropolen heizen – Spielspaß pur. Der „Undercover"-Mode ist mir zwar zu langatmig aber dafür tobe ich mich in den kurzweiligen „Driving Games" aus. Nervig finde ich die Musik: die paßt zwar zum Ambiente, wird mit der Zeit jedoch zu monoton. Über gelegentliche Grafikblitzer sehe ich ob des innovativen Spielsystems gerne hinweg, Hauptsache ich darf mal so richtig den Verkehrs-Rowdy spielen. An „Driver" kommt kein PSX-Fan vorbei!



Man merkt „Driver" an, daß die Wurzeln bei „Destruction Derby" liegen. Derartige Karambolagen verursache ja nicht mal ich auf meiner täglichen Fahrtstrecke Würzburg – Höchberg. Der hohe Schwierigkeitsgrad ist mir ziemlich egal – „Driver" ist in meinen Augen nämlich das ideale Spiel für zwischendurch. Schnell mal eine Runde gedreht und dabei möglichst viele Passanten verschreckt – eine feine Sache. Wer über die nötige Freizeit verfügt, darf alternativ auch die abwechslungsreichen Missionen in Angriff nehmen, sollte sich aber auf das ein oder andere Frusterlebnis gefaßt machen. Trotz kleiner Technik-Macken sehr empfehlenswert!



Ich war skeptisch, und ich bin es noch, auch wenn das CyPress-Kollegium schon nach den ersten Preview-Versionen in „Driver"-Euphorie verfallen ist. Spielerisch stimmt zwar alles, und selten war die Steuerung in einem Rennspiel-intuitiver, aber meinen Nerv trifft es nicht. Weder gefallen mir die Muscle-Cars, noch sprechen mich die Kasten-Figuren aus den FMV-Schnipseln an. Obwohl kein Freund von Cop-Serien und Autoverfolgungsjagden bin ich lernfähig. Aber: Bevor ich mich zu irgendeinem Kult bekehren lasse, muß schon ein Spiel kommen, das ausgereifter ist. Hier bauen sich die Häuserblocks etagenweise auf, außerdem sind im Großstadt-Verkehr immer die gleichen 3D-Modelle unterwegs. „Driver" ist im Ansatz interessant – aber auf mich hat es einen unfertigen Eindruck hinterlassen.



Als Star Wars-Fan war ich von LucasArts' Future-Racer sofort begeistert – mit Anakin Skywalker und all den anderen (neuen) Charakteren durch hochauflösende Weltraum-Szenarien zu düsen, ist ein Traum. Bleibt nur der hohe Schwierigkeitsgrad: Ab der zweiten Klasse heizen die Computergegner in einem derart hohen Tempo über die Pisten, daß Ihr die Kurse erst nach zahlreichen Versuchen meistern könnt – schon der kleinste Fahrfehler versetzt Euch auf die hinteren Ränge. Deshalb von mir statt der eigentlich verdienten 9 nur eine 8.



Ich kann mich der Meinung der Kollegen voll und ganz anschließen. Im Gegensatz zum allseits beliebten Lizenz-Müll überzeugt „Star Wars Episode 1 Racer" in nahezu jeder Kategorie. Die Speichererweiterung solltet Ihr aber auf jeden Fall mit in den Einkaufswagen legen – in Lo-Res sieht das flotte Renngeschehen nämlich ziemlich erbärmlich aus. Dafür stimmt der Rest: Tolle Präsentation, saubere Technik und perfekte Kontrolle machen Laune auf den Kinofilm. Wer ein Faible für Future-Racer besitzt, kann bedenkenlos zugreifen. Möge die Macht mit Euch sein! Und die Geduld!



Als Star-Wars-Fan der ersten Stunde freue ich mich wie ein Wüstenkönig auf den bevorstehenden Release: Als Anakin-Skywalker oder fieses Alien über Tattooine brettern – ein Traum! Geschwindigkeitsgfühl, fantastische Optik und einladendes Handling: dieser Racer hat einfach alles! Allein die zu Miniatur-Jingles verkommenen Soundtracks töten Euch bereits nach kurzer Einspielphase den Nerv, da gibt John Williams' Score deutlich mehr her. Wer sich an dem saftigen Schwierigkeitsgrad und den mitunter einen Tick zu eintönig gehaltenen Kursen nicht stört, der greift bedenkenlos zu. Hat mich die Aussicht auf ein quitschiges Muppet-Racing anfangs ebenso wenig beigeistert wie die Alien-Flut im neuen Kinostreifen, bin ich mittlerweile bekehrt- und in meinem Pod-Racer ist die Macht mit mir.

Lucky Luke



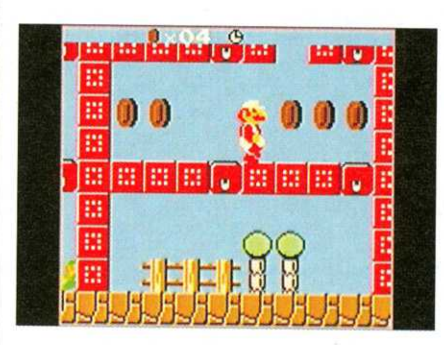
Der coole Cowboy mit dem Schlapphut feiert sein Handheld-Debüt. Wie immer hat der gesetzestreue Kettenraucher Streß mit seinen Erzfeinden: Jesse James, die Dalton-Brüder, Billy the Kid und Pat Poker sind aus dem Zuchthaus ausgebrochen. Ihr bewaffnet Euch mit Revolver und Dynamitstangen und rückt den Schurken auf den Pelz. Lucky Lukes Abenteuer versetzt Euch an Western-typische Orte: Ob menschenleere Geisterstädte oder knarrende Postkutschen – das Comic-Ambiente findet Ihr auch in der Game Boy-Adaption. Die knallbunten Bitmap-Landschaften sind mit fiesen Fallen und bösen Gegnern gespickt. Ihr jagt den nervigen Widersachern Blei-Bohnen in den Allerwertesten oder schlagt sie mit explosivem Sprengstoff in die Flucht. Witziger Nebeneffekt: Nach jedem Treffer lassen die verängstigten Cowboys ihre Hose runter – und Ihr sitzt schmunzelnd vor Eurem Game Boy. Ab und zu müßt Ihr simple Geschicklichkeitsproben und Hüpfeinlagen bestehen: Weicht herunterfallenden Felsbrocken aus oder springt über die Pfeile schieß-wütiger Indianer. Die einzelnen Level bieten spielerisch wie grafisch kaum Abwechslung, lediglich das Lucky Luke-Flair vermag den ambitionierten Hosentaschen-Cowboy kurzzeitig zu fesseln. Außerdem nervt die schlampige Kollisionsabfrage, oftmals könnt Ihr Vorder- und Hintergrund nicht auseinanderhalten. Begleitet wird der Handheld-Western durch dudelige Country-Musik – zwar gibt´s für jedes Level ein eigenes Thema, doch kann man dem Game Boy-Soundchip bessere Melodien entlocken.Leider schaffte es Infogrames nicht, die populäre Comic-Lizenz für ein abwechslungsreicheres Jump´n Run zu nutzen. Eigentlich schade, denn schlecht ist "Lucky Luke" keineswegs. (bp)

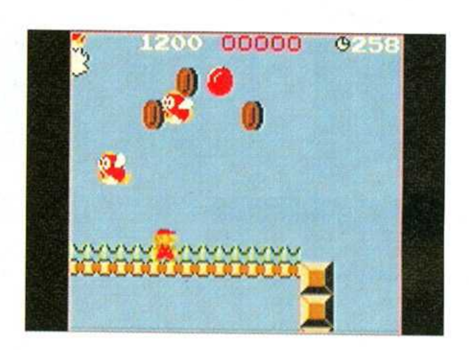
6 von 10

GAME BOY COLOR

Genre:	Jump´n Run
Spieler:	1
Hersteller:	Infogrames
Entwickler:	Infogrames
Veröffentlichung:	Erhältlich

Super Mario Bros. DX





Nintendo schmeißt die Recycling-Maschine an: Beglückte man '93 die Mario-Fans bereits mit der Klempner–Compilation "Super Mario Allstars" (auf dem SNES-Modul fanden vier Spiele Platz), verwertet Nintendo die "Super Mario Bros."-Engine nun für den "Game Boy Color". Sowohl der erste Teil der NES-Trilogie, als auch die Japan-Only-Fortsetzung "Lost Levels" wurden in das 8-Mbit starke Modul integriert. Ihr habt die Wahl: Hüpft durch die nostalgische Welt des seitwärts scrollenden Erstlings oder wagt Euch an das harsche "Super Mario Bros. 2" (die erwähnten "Lost Levels") heran. Am Level-Aufbau hat sich nichts geändert: Nach wie vor springt Ihr an leuchtende Fragezeichen-Blöcke und sammelt Pilze, Blumen oder Sterne ein. Die Funktion der Goodies sollte bekannt sein: Ein Fliegenpilz verpaßt Eurem pummeligen Protagonisten einen Wachstumsschub, und Ihr mutiert zu Super Mario. Mit der Blume dagegen könnt Ihr Feuerbälle werfen, der Stern macht Euren Helden für kurze Zeit unverwundbar. Allerdings solltet Ihr die bunten Schwammerl nicht unüberlegt verspeisen: In den "Lost Levels" feiert nämlich der Giftpilz sein Debüt – bei Verzehr dreht sich Euch nicht nur der Magen, sondern gleich Euer ganzer Kräftehaushalt um: Wer mit Superkraft geladen ist, wird wieder klein und häßlich – alle anderen büßen ein Klempner-Leben ein.

Genauso fatal: Die Kollision mit Widersachern – entweder Ihr verliert Euer Power-Up oder ein Leben.

Gumbas, Koopas oder schwarze Käfer erledigt Ihr in altbewährter Manier: Ein beherzter Satz in die Höhe – und die kindgerecht gestalteten Angreifer werden mit einer kräftigen Stampf-Attacke platt gemacht.

Neu für die Hosentasche: Nach Absolvieren eines Abschnitts schlendert Euer Halbitaliener über eine Landkarte zur nächsten Jump'n Run-Station. Jede Welt besteht aus vier Einzel-Abschnitten – am Ende trefft Ihr jeweils in einem kniffligen Lava-Level auf Bösewicht Bowser. Schmeißt Ihr den schuppigen Drachen in die Magma-Suppe, öffnet sich der Weg ins nächste Fantasy-Szenario.

Bei den beiden "Super Mario Bros."-Spielen hat es Nintendo aber nicht belassen: Im neuen Challenge-Modus sind in jedem Level zusätzlich fünf rote Münzen versteckt ("Yoshi's Island" läßt grüßen!) – am Ende verbucht Pilzkopf Toad den Fortschritt auf Eurem Punkte-Konto. Spaßige Duelle mit einem Freund könnt Ihr Euch via Link-Kabel im "VS-Game" liefern: Als Sieger geht hervor, wer zuerst die finale Fahnenstange erreicht. Um Euren Gegenüber am Vorankommen zu hindern, müßt Ihr unterwegs Geister-Blöcke aktivieren – mit jedem Sprung an die mysteriösen Klötze baut sich vor Eurem Mitstreiter eine Wand auf. Um nicht abgehängt zu werden, muß er die zunächst wieder deaktivieren. Vereinsamte Game Boy-Veteranen können in diesem Modus auch gegen den Computer antreten. Die Anschaffung des Game-Boy-Printers rechtfertigt Nintendo mit weiteren Gimmicks: Blättert im digitalen Fotoalbum oder kreiert eigene Banner – auf Tastendruck werden die bunten Bildchen ausgedruckt. Außerdem findet Ihr auf dem Modul virtuellen Wahrsager und Mini-Kalender: Hier dürft Ihr Eure wichtigen Termine bis ins Jahr 3000 festhalten und sogar individuelle Bemerkungen einfügen - dank integrierter Batterie werden sämtliche Einträge und Spielstände festgehalten.

Aber auch ohne den ganzen Bonus-Schnickschnack lohnt sich die Anschaffung von "Super Mario Bros. DX". Nostalgiker und Mario-Fans schlagen zu – günstiger werdet Ihr die beiden Klassiker nirgends kriegen. (dj)

9 von 10

GAME BOY COLOR

PRINTER

Genre:	Jump´n Run
Spieler:	1-2
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Veröffentlichung:	Juni

GTA London 1969









Während eine Missions-CD auf dem PC schon fast zum guten Ton gehört, bestreitet Take 2 auf der PlayStation mit "GTA London 1969" eine echte Premiere. Ohne das Original-GTA (gibt's inzwischen zum Platinum-Preis) läuft überhaupt nichts – um im London des Jahres 1969 für unsichere Straßen zu sorgen, bedarf es einer doppelten Investition. Für 50 DM bekommt Ihr Zugriff auf 50 neue Missionen – am Grundprinzip von "GTA" hat sich dabei aber nichts geändert – schlichte Optik ist weiterhin Trumpf. Ihr bekommt Eure kleinkriminellen Bemühungen aus der Vogelperspektive präsentiert, eine zoomende Kamera versucht das Geschehen dabei immer ins rechte Licht zu rücken. Leider bleibt es bei dem Versuch, da in technischer Hinsicht noch immer ein großer Nachholbedarf besteht – richtig flüssig flimmert die rasante Gangster-Hatz leider zu keinem Zeitpunkt über Euren Bildschirm.

Spaß macht's trotzdem: Habt Ihr Euch an die ungewöhnliche aber dennoch präzise Steuerung gewöhnt, möchtet Ihr das Joypad so schnell nicht wieder aus der Hand legen. Erste Missionen sind schnell gemeistert: Als Aufnahmeprüfung stibizt ihr einen Roller und bringt diesen sicher zum Ober-Gangster. Nach kurzem aber unmißverständlichem Briefing gehört Ihr zum Team und dürft fortan auch heiklere Dinge drehen. An unscheinbaren Telefonzellen gibt's neue Aufträge – Skrupel sind dabei fehl am Platz. Kleinere Handlangerarbeiten gehören noch zum harmloseren Teil, gnadenlose Auftragsmorde gehen da schon eine Stufe weiter. Für erfolgreiche Ausführung winkt eine dicke Prämie – das Erreichen des Level-Ziels rückt ein gutes Stück näher. Daß Eure Machenschaften nicht unbeobachtet bleiben, liegt auf der Hand. Bereits nach kurzer Zeit wird die örtliche Polizei auf Euch aufmerksam. Wie Ihr mit dieser Tatsache umgeht, bleibt Euch dabei selbst überlassen. Feige Naturen geben Gummi und fliehen mit dem frisch gestohlenen Wagen, während sich hartgesottene Kerle mit den Gesetzeshütern ein unerbittliches Gefecht liefern. Mit der passenden Bewaffnung (findet sich in umherstehenden Holzkisten) könnt Ihr die Männer in Blau kurzerhand über den Haufen schießen. Dieser Schlagabtausch geht so weit, daß Ihr sogar mit dem Polizeiauto den Tatort verlassen könnt. Wird's Euch endgültig zu bunt, laßt Ihr Euren Wagen umlackieren – mit neuer Farbe lassen die Cops zumindest zeitweise von Euch ab.

Über den Sinn und Zweck der ersten PlayStation Missions-CD kann man geteilter Meinung sein. Der Spielspaß ist über jede Kritik erhaben – trotz antiker Präsentation steigt man wieder gern in die Unterwelt hinab, und sei es für ein paar kleine Schießereien vor der Westminster Abbey. Die Preispolitik stimmt hingegen nachdenklich: Während man bei "GTA Platinum" für 50 DM in drei Städten krumme Deals dreht, dürft Ihr beim gleichteuren "GTA London 1969" nur im alten London Euren dunklen Machenschaften frönen. Für Fans dennoch eine klare Empfehlung, schon alleine wegen der stylischen 70er-Mucke. Der Großteil der PlayStation-Gemeinde wird aber auch alleine mit dem Platinum-Original glücklich – den London-Zuschlag solltet Ihr Euch reiflich überlegen! (fd)

8 von 10

PlayStation

Genre:	Action
Spieler:	1
Hersteller:	Take 2 Interactive
Entwickler:	Rockstar Games
Veröffentlichung:	Erhältlich

Rugrats- Der Film



Und noch eine Zeichentrick-Adaption: Nach den durchgeknallten Abenteuern in der Nickelodeon-Serie, machen die "Rugrats" nun die große Leinwand unsicher. Pünktlich zum Kino-Debüt der beliebten Baby-Sippe hält THQ das Game Boy-Spiel zum Film parat. In der Rolle von Säugling Tommy wackelt Ihr durch Cartoon-typische Szenarien und löst obligatorische Schalter-, Schlüssel-, Puzzle-Rätsel. Auf dem Weg durchstöbert Ihr dunkle Kellergewölbe, kalte Krankenhaus-Korridore, gefährliche Wälder, überquert reißende Flüsse und erforscht modrige Ruinen. Dabei stoßt Ihr auf allerlei Gefahren: Ihr dirigiert Euren pummeligen Windelträger an Spinnen, Vögeln und widerlichen Stinktieren vorbei. Stoßt Ihr mit einem der tierischen Gegner zusammen, verliert Ihr alle bis dato eingesammelten Gegenstände – genau diese benötigt Ihr aber zum Öffnen des Level-Ausgangs. Vorsicht und Geschicklichkeit sind also gefragt: Nur wer ebenso flink wie überlegt durch die farbenfrohen Abschnitte tippelt, bringt den kleinen "Hosenscheißer" heil ans Ziel. Grund der riskanten Ausflüge durch Wald und Flur: Die verrückte Rasselbande schafft es partout nicht, beisammen zu bleiben. Immer wieder verschwindet einer der Quälgeister - und Ihr dürft ihn suchen. Langeweile kommt trotz der nervend eintönigen Hintergrund-Düdelei nicht auf: Mal flitzt Rotznase Tommy im "Reptar-Mobil" den Fluß hinunter, mal düst Ihr mit dem Racker in einer alten Lore durch stillgelegte Minen-Schächte. Innovationen suchten wir in "Rugrats" aber vergebens: "Gegenstände einsammeln und Feinden ausweichen" – das kennt man in ganz ähnlicher Form von etwa 1000 anderen Jump'n Runs. So werden sich nur Fans des Cartoons und hartgesottene Genre-Freaks für die durchschnittliche Hosentaschen-Hopserei erwärmen können. (dj)

5 von 10

GAME BOY COLOR

Genre:	Jump'n Run
Spieler:	1
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Viacom
Veröffentlichung:	Erhältlich

Die Biene Maja & ihre Freunde



Schon im Jahre 1912 schrieb Waldemar Bonsel das in nahezu alle Sprachen übersetzte Buch "Die Biene Maja & ihre Abenteuer". Die immens erfolgreichen Abenteuer fanden 1976 ihren Weg auf den Bildschirm – die schlaue Biene wurde endgültig zum Superstar. Inzwischen hat Acclaim ein zielgruppengerechtes Produkt auf die honigbehangenen Beine gestellt: "Die Biene Maja & ihre Freunde" machen den Game Boy Color un-sicher. Auch wenn die Digi-Version von Karel Gotts Ohrwurm etwas leiert, fühlt man sich sofort im Bienen-Universum zuhause. Schnell noch die Hintergrundgeschichte mitgenommen (böse Termiten entführen Kassandra und wollen nebenbei die Klatschmohnfelder erobern) und ab geht's! In der klassischen Seitenperspektive steuert Ihr abwechselnd drei Helden: Die gewitzte Biene Maja, den schusseligen Willy und Grashüpfer Flip. Mittels Select-Taste wird zwischen den Winz-Helden umgeschaltet – der Rest der Meute verharrt solange brav an seinem letzten Standort. Teamwork genießt oberste Priorität: Während Flip weiter springen kann, betätigt Maja problemlos jede Art von Schaltern. Das Levelziel ist simpel: Befreit einen eingesperrten Artgenossen und schon geht's in der nächsten Stage weiter. Was sich in der Theorie einfach anhört, ist in der Praxis gar nicht so leicht umzusetzen. Ihr habt mit widrigen Umständen zu kämpfen: Böse Spinnen trachten nach dem Bildschirmleben, stachelige Abgründe versperren den Weg. Im "Lost Vikings"-Stil löst Ihr die Aufgaben Schritt für Schritt: Erst mal den pummeligen Willy eine Etage höher gehievt und anschließend mit Biene Maja den richtigen Schalter aktiviert. Habt Ihr trotz der gnadenlos tickenden Uhr noch Zeit für weitere Exkursionen, könnt Ihr den ein oder anderen Bonus-Gegenstand aufsammeln. "Die Biene Maja & ihre Freunde" hebt sich von der Masse an verkorksten Lizenzen wohltuend ab – grobe Design-Patzer sucht Ihr vergebens. Eltern können unbesorgt zugreifen: Zum einen läuft das Spiel auch noch auf dem "alten" Game Boy – zum anderen ist's absolut gewaltfrei. Lediglich der Schwierigkeitsgrad könnte bei den Kleinsten Frust aufkommen lassen. Naja, der Papa wird's schon richten! (fd)

8 von 10

GAME BOY COLOR

Genre: Geschicklichkeit
Spieler: 1
Hersteller: Acclaim
Entwickler: Crawfish
Veröffentlichung: Erhältlich

Puma Street Soccer



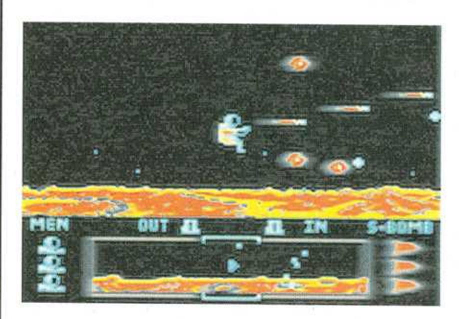
Im Gegensatz zur ernsthaften Konkurrenz versucht sich "Puma Street Soccer" an der Simulation der gleichnamigen Abart. Anstatt 22 Spieler um auf den Platz zu schicken, stehen lediglich acht Kicker auf dem kleinen Spielfeld. Drei Feldspieler und ein Torhüter pro Mannschaft müssen reichen – habt Ihr zwei Multi-Taps, kann auf trottelige CPU-Kollegen komplett verzichtet werden. Allerdings wird die Suche nach sieben freiwilligen Mitstreitern nicht ganz einfach – die nicht vorhandene Qualität des Spiels trägt zum Großteil zu dieser Problematik bei. Dabei ist der Grundgedanke hinter diesem Produkt durchaus positiv: Anstatt sich mit Übergrößen eines "FIFA"-Kalibers zu messen, schlägt man eine andere Route ein. Die Umsetzung haben die Pixelstorm-Jungs leider nur äußerst mäßig hinbekommen: Lausig animierte Kanten-Kicker quälen sich über die verschiedenen Beläge (Flughafen, Parkplatz, Straße, Park und Hafen), so daß man ernsthaft versucht ist, die PlayStation-CPU einem Leistungstest zu unterziehen. Trotz Low-Res-Optik gibt's nervige Slowdowns – bei einem Sportspiel ein unverzeilicher Fauxpas. Ebenso ärgerlich: Wenn schon eine "Street Soccer"-Lizenz, dann bitte auch eine authentische Umsetzung. Eckbälle gibt's inzwischen nicht mehr – die Software sieht's leider etwas anders. Spielt Ihr allein gegen den Computer vermiesen weitere Design-Patzer die Fußball-Freude: Eure Torschüsse stellen sämtliche physikalischen Richtlinien auf den Kopf, zudem hapert's mit der Kollisionsabfrage. Wollt Ihr Euch taktisch auf das Tempo-Gebolze einstellen, gibt's die nächste Überraschung: Die Taktiken können nicht frei gewählt werden, sondern sind den 32 Teams von Spielbeginn an fest zugewiesen. Das Sahnehäubchen auf dem Fußball-Fiasko ist die akustische Untermalung – wenn schon derart monotone Beats, dann wenigstens vom Kaliber eines "Flat Beat". Einhelliges Fazit: "Puma Street Soccer" braucht kein Mensch! (fd)

4 von 10



Genre: Sports
Spieler: 1-8
Hersteller: Infogrames
Entwickler: Pixelstorm
Veröffentlichung: Erhältlich

Dropzone



Altbackenes neu aufgewärmt: Der Arcade-Klassiker "Dropzone" kehrt zurück. Acclaim hat sich die Rechte an dem Spielhallen- Shooter von 1984 gesichert und läßt Euch nun auf dem Game Boy Color gegen außerirdische Invasoren antreten. Im Weltraum toben schreckliche Roboter-Kriege – die Menschheit des Jahres 2085 steht kurz vor dem Aussterben. Es gibt nur eine Chance, die mechanischen Angreifer zu verschrotten: Ein futuristischer Sternkreuzer soll auf dem Jupitermond Io nach Ionenkristallen suchen – dem Rohstoff, der für den Bau der Antriebssysteme weiterer Kreuzer benötigt wird. Doch die Außerirdischen ruhen nicht: Mit aller Macht versuchen die fremden Wesen, die Menschen vom Abbau der Kristalle abzuhalten. So ist es Eure Aufgabe, die Mondoberfläche zu überfliegen, und Eure Kompagnons vor der blechernen Gefahr zu beschützen. Im leeren Raum schwebt Ihr frei in alle Richtungen – als Fortbewegungsmittel dient ein komfortabler Jetpack. Mit Laserkanone und "Stratabomben" bewaffnet, ballert Ihr alles ab, was im All herumschwirrt. Einziges Manko: Der Raketenanzug bietet keinen sonderlich guten Schutz – trifft Euch ein gegnerischer Plasma-Ball, ist die Verletzung schwerwiegend und Euer kleiner Weltraum-Kämpfer verpufft lautlos. Damit wären wir auch schon bei der eigentlichen Problematik: Der Schwierigkeitsgrad des Uralt-Shooters ist viel zu hoch – die drei Reserve-Leben sind blitzschnell ausgehaucht. Ihr manövriert Euer Pixel-Männiken zwar vorsichtig durch die Alien-Horde – Schüssen auszuweichen und Kollisionen zu vermeiden wird dank der ungenauen Steuerung aber zur Glückssache. Nur unverbesserliche Nostalgiker und Hardcore-Astronauten sollten sich also angesprochen fühlen, alle anderen lassen den technisch wie spielerisch veralteten Titel im Regal stehen – buntes Display hin oder her.(dj)

4 von 10

GAME BOY COLOR

Genre: Shoot`em Up
Spieler: 1
Hersteller: Acclaim
Entwickler: Awesome Developments
Veröffentlichung: Erhältlich

Text: Fabian Döhla



Ape Escape

Ein Jump'n Run, das man ausschließlich mit dem Analog-Stick steuern kann? Dumme Frage! „Super Mario 64"! werden viele von Euch denken – und haben damit auch recht, unterstützten die dreidimensionalen Klempner-Abenteuer doch schon 1996 dieses Feature. Auf der PlayStation sieht's ein klein wenig anders aus: Einen Analog-Controller gab's bei Erstauslieferung der Hardware noch nicht, erst das „Dual Shock-Paket" schuf mit zwei Analog-Sticks und integrierter Rumble-Funktion Abhilfe – anno 1998.

Wer sich diesen Sommer für den Kauf von „Ape Escape" entscheidet, wird spätestens dann zur Analog-Kontrolle genötigt. Kurz nach dem Einschalten der PlayStation prangt ein fetter „This game can ONLY be played with an Analog controller – Dual Shock recommended"-Schriftzug auf Eurer Mattscheibe.

Bevor Ihr aber auf Affenjagd geht, gibt's ein schnuckeliges Echtzeit-Intro (vergleichbar mit Konamis „Metal Gear Solid"), daß Euch die simpel gestrickte Hintergrundgeschichte erzählt. Der örtliche Professor hat mal eben eine Zeitmaschine aus dem Boden gestampft. Noch überwiegt bei ihm und seiner wunderschönen Assistentin Kate die Skepsis – die seltsam-komplizierte Konstruktion scheint noch nicht ausgereift. Dem ansässigen Affen-Bösewicht ist's allerdings egal. Kurzerhand entflieht das gewitzte Kerlchen aus dem Zoo und macht sich auf dem Weg ins Labor. Dabei wird er von einem diabolischen Hintergedanken getrieben. Um die Zukunft zu beeinflussen, schickt er seine ganze Affenherde zurück in die Vergangenheit. Dort soll die Primaten-Bande dann die historischen Weichen zugunsten der eigenen Art umstellen – in der „neuen" Zukunft wird die Menschheit nur noch eine untergeordnete Rolle spielen. Und tatsächlich: die Affen fesseln den Professor und dessen Assistentin – die Zeitmaschine wird aktiviert. Allen Zweifeln zum Trotz funk-

■ **Auf der Affenjagd trefft Ihr auf allerlei seltsame Gestalten.**



■ Daneben! Der flüchtige Affe lugt verschmitzt um 's Eck - Ihr müßt Euer Glück nochmals probieren.



■ Mit der Steinschleuder aktiviert Ihr auch "unerreichbare" Schalter.



■ Spitz & gefährlich: Meidet die Metallstacheln!





■ Der Pfeil macht's deutlich: Benutzt das ferngesteuerte Auto zum Aktivieren des Schalters.

„Ape Escape enthält ungefähr 70% Action-und 30% Strategieanteile."

Susumu Takatsuka, Producer Ape Escape

tioniert die skurrile Konstruktion tadellos – ein Affe nach dem anderen schlüpft durch das Raum-Zeit-Kontinuum.

Kurz nach dem ärgerlichen Zwischenfall treffen die Vorstadt-Teenies Spike und Buzz am Tatort ein. Eigentlich wollten sie ihrem erfindungswütigen Freund nur einen kurzen Besuch abstatten, aber so sind sie Videospiel-typisch zur falschen Zeit am falschen Ort. Um den Untergang der Menschheit zu verhindern, reisen die beiden Polygon-Rüpel ebenfalls durch die Zeit – auf zur fröhlichen Affenjagd!

Euer erster Einsatz führt Euch zurück ins Land der Dinosaurier – im Dschungel macht Ihr Euch mit den ersten Feinheiten der vielschichtigen Analog-Steuerung vertraut. Mit dem linken Stick dirigiert Ihr den Punk-Helden durch die 3D-Areale, mit dem rechten Stick setzt Ihr Eure „Gadgets" ein. Zu Beginn schleppt Ihr derer zwei mit Euch herum: Das „Zeitnetz" und einen Betäubungsstab. Trefft Ihr auf einen der affigen Chaoten, ist schnelles Handeln angesagt. Verpaßt dem haarigen Kerl einen Schlag auf die Nuß und reißt dann blitzartig Euer Fangnetz aus dem Jäger-Inventar. Mit einer kreisenden Bewegung des Analog-Sticks wird das Äfflein dingfest gemacht – und schon geht's weiter zum nächsten Ausreißer. Habt Ihr schließlich die vorgegebene Anzahl an Affen gezähmt, geht's schon im nächsten der insgesamt 25 Level weiter.

PROFESSOR GADGET

In der Zwischenzeit ist der gewiefte Professor nicht untätig. Trotz des interdimensionalen Faux-Pas erfindet er weitere Kuriositäten - die Euch der kauzige Weißkittel auch umgehend zur Verfügung stellt. Mit dem „Affen-Radar" spürt Ihr die Quälgeister auch auf größere Distanz auf, ein handliches Paddel wird kurzerhand zum Propeller



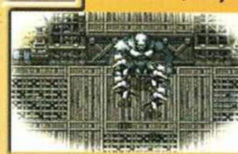
Prominente Videospiel-Affen

Aladdin (Super NES, Mega Drive, 1993)



Ein Affe als fleißiges Helferlein – in beiden 16-Bit-Hupfereien folgte Euch der possierliche Abu auf Schritt und Tritt. Wenn's mal nicht weiterging, aktivierte der Winzling diverse Schalter im Hintergrund oder zeigte Euch den richtigen Weg. Zudem avancierte Abu ab und an zum Alleinunterhalter – mit witzigen Kunststücken oder akrobatischen Sprüngen eroberte er das Herz vieler SNES-Spieler.
Fazit: Bitte nicht töten!

Alundra (PlayStation, 1997)



Action-Adventure-Freunde haben bereits in "Alundra" unangenehme Erfahrungen mit Affen gemacht: Oberscherge Melzas hat die häßlichen Murgg (eine widerwärtige Gorilla-Abart) unter Kontrolle gebracht - nun terrorisieren die Pelzviecher die Bevölkerung. Jetzt ist es an Euch, die Primaten-Plage in ihre Schranken zu verweisen, um den Dorfbewohnern wieder ruhige Nächte zu bescheren. Doch bis zu den Murgg-Wäldern ist es ein weiter Weg - und die haarigen Biester sind bestens auf Eindringlinge vorbereitet...

Banjo-Kazooie (Nintendo 64, 1998)



Gleich zu Spielbeginn trefft Ihr auf zwei attraktive Affen aus dem Hause Rare. Der dicke Conga bewirft Euch mit Orangen (sehr stilecht!) während Chimpy dem bunten Treiben brav zusieht. Schlaue Spieler lassen die Orangen-Geschosse auf Bodenschalter fliegen – schon kurz darauf haltet Ihr ein Puzzleteil in den Bärentatzen. Ein weiteres gibt's von Chimpy als Dank für eine schmackhafte Orange. Ballert Ihr zudem noch Conga ab, so landen ganze drei Teile in Eurem Rucksack.

Breath of Fire 2 (Super NES, 1995)



In Capcoms Rollenspiel-Sequel (erschien in Deutschland über Laguna) konntet Ihr den gelenkigen Affen Sten für Eure Party gewinnen. Dank langer Arme half er Euch aus manch auswegloser Situation – selbst größere Abgründe stellten für den Pixel-Primaten kein Problem dar. In der PSX-Fortsetzung "Breath of Fire 3" war für Sten leider kein Platz mehr – immerhin ist für die "PlayStation 2" inzwischen der vierte Teil angekündigt

Congo's Caper (Super NES, 1993)



Ein Affe als Held! Im inoffiziellen Nachfolger zu "Joe & Mac" gab's überdurchschnittliche Jump'n'Run-Kost für 16-Bit-User. Die Vorteile des Affenkörpers setzten die Programmierer gekonnt um – mit dem Schwanz habt Ihr Euch über Abgründe hinweg gehangelt. Im Schatten von Mario & Co. blieb das Spiel jedoch unbeachtet. Nur Affen-Narren riskieren einen Blick.

Donkey Kong (Arcade, 1981)



Der prominenteste Videospiel-Affe ist eine Schöpfung von Star-Designer Shigeru Miyamoto – und sorgt in zahlreichen Spielen für gute Laune. Ihr kennt den wuchtigen Affen u.a. aus "Super Mario Kart" (SNES), den "Donkey Kong "-Serien (NES, Game Boy, SNES) oder "Mario Party" (N64). In Kürze erlebt der Affe ein gewaltiges Comeback: "Donkey Kong 64" (Arbeitstitel) steht auf der Releaseliste.

Metal Slug 2 (NeoGeo, 1998)



Ein zuckersüßer Kontrast: Während Soldaten in den letzen Atemzügen liegen und Ihr Bildschirmleben aushauchen, entdeckt Ihr im Hintergrund des Action-Spektakels zahlreiche lustige Details – schon immer ein Markenzeichen der "Metal Slug"-Serie. Wir haben uns natürlich eine ganz spezielle Stelle ausgesucht – den knuddeligen Affen im Hintergrund. Gegen unsere MG-Salven ist das Tier jedoch immun.

Monkey Hero (PlayStation, 1999)



Ein gewitzer Affe in einem selten dämlichen Spiel! Ultra-simple Rätsel und eine bescheidene Technik hinterlassen einen äußerst affigen Eindruck. Auch wenn die Spielfigur „Song Wu Kong" in chinesischer und japanischer Mythologie einen hohen Stellenwert besitzt, will der Adventure-Ausflug keinen rechten Spaß bereiten. Kauft Euch für das Geld lieber eine Staude Bananen.

Monkey Island (Mega-CD, 1992)



Wer erinnert sich noch? Die Auftritte des dreiköpfigen Affen sind inzwischen schon legendär – im Internet findet man sogar Fan-Seiten, die sich dieser Laune der Natur verschrieben haben. Bis auf „Monkey Island"-Held Guybrush Threepwood hat den Affen im Spiel aber nie jemand gesehen. „Auf diesen Trick fallen wir nicht nochmal herein!". Schade eigentlich...

Skull Monkeys (PlayStation, 1998)



Dämliche Affen spielen bei dieser Dreamworks-Produktion eine wichtige Rolle. Der böse Klogg will die haarigen Kerle zum Bau seiner „Evil Engine No. 9" mißbrauchen – was ihm auch fast gelingt. Ihr schlüpft in die Rolle von Kleyman und sorgt für Recht und Ordnung im Knetaffen-Reich. Ein gelungenes 2D-Jump'n Run mit hohem Primaten-Faktor!

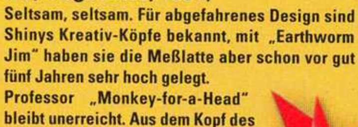
StarWing (Super NES, 1993)



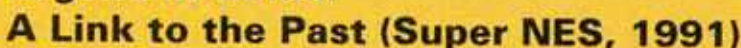
Was heute schon selbstverständlich erscheint, sorgte auf dem Super NES zur damaligen Zeit für erstaunte Gesichter. Der Weltraum-Gorilla Andross erschien im schicken Polygon-Gewand – der SuperFX-Chip macht's möglich. Während Ihr dem Wüstling auf die Augen geballert habt, mußtet Ihr gleichzeitig dicken Steinplatten ausweichen. Zwischendurch verwandelte sich der fiese Affe wieder in einen Textur-Quader - Bananen im Weltraum!



Earthworm Jim (Super NES, Mega Drive, 1994)



Seltsam, seltsam. Für abgefahrenes Design sind Shinys Kreativ-Köpfe bekannt, mit „Earthworm Jim" haben sie die Meßlatte aber schon vor gut fünf Jahren sehr hoch gelegt. Professor „Monkey-for-a-Head" bleibt unerreicht. Aus dem Kopf des wahnwitzigen Genies wächst ein schicker Affe. Somit kann der Fiesling zum einen elegant umher wandeln, alternativ aber auch an der Decke entlang kraxeln. Von welcher Körperhälfte das Gehirn stammt, ließ sich leider nie endgültig klären.



Legend of Zelda: A Link to the Past (Super NES, 1991)



Na, habt Ihr's noch gewußt? Kiki, der kleine Affe aus Hyrule wartet vor dem Eingang des Schattenpalastes auf Euch. Für eine Handvoll Rubine verschafft Euch das Kerlchen Einlaß zum Adventure-Verlies. Die Theorie wird mal wieder bestätigt: Der schlaue Affe nutzt Eure Notsituation gnadenlos aus – Links Geldbörse leert sich. Wer später mit Pfeil und Bogen zurückkehrte, wurde enttäuscht. Kiki hatte vom Erlös bereits eine Südseereise gebucht.

Super Mario 64 (Nintendo 64, 1996)



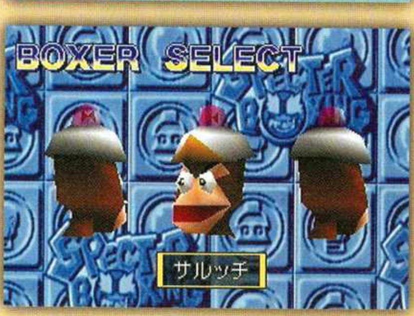
Zack, schon war die Mütze weg! Da war man gerade mühsam auf den 64-Bit-Berg geklettert und wollte kurz verschnaufen – und schon schnappte sich der freche Affe Marios Lieblings-Mütze. Wer einfach weiter lief und sich nicht um die Kappe scherte, erlebte sein blaues Wunder. Ohne die Kopfbedeckung reagiert Nintendos Maskottchen empfindlicher auf jeglichen Feindkontakt. Die Konsequenz: Zurück zum Affen und hurtig die Mütze geholt.













■ Abwechslung kann nie schaden: Fleißige Münz-Sammler schalten nach und nach drei Bonusspiele frei. Beim „Specter Boxing" prügelt Ihr Euch mit anderen Polygon-Affen oder versucht Euch am Punching-Ball – kurzweilig und unterhaltsam. Die japanischen Texte werdet Ihr in der deutschen Version natürlich nicht mehr finden.

„Ape Escape ist ähnlich umfangreich wie Crash Bandicoot 3 oder Spyro the Dragon."

Susumu Takatsuka, Producer Ape Escape

umfunktioniert: Ihr schwebt bequem über riesige Abgründe. Aber damit nicht genug: Das „Wasser-Netz" fängt auch tauchende Affen, und mit dem „Super-Hoop" (die High-Tech-Variante des klassischen Hula-Hopp-Reifens) rempelt Ihr nervige Gegner kurzerhand aus dem Weg. Ebenfalls praktisch: Die Steinschleuder ermöglicht den Fernkampf – zudem könnt Ihr mit dem Lausbuben-Gimmick auch Mechanismen aktivieren, die sonst außerhalb Eurer Reichweite liegen. Einen ganz ähnlichen Zweck erfüllt das ferngesteuerte Auto: Zu enge Passagen erforscht Ihr mit dem Kinderspielzeug, gesteuert wird hier ebenfalls mit dem Analog-Stick. Einige Sektoren bleiben Eurem Forscherdrang dennoch verschlossen – erst wenn Ihr „Ape Escape" durchgespielt habt, könnt Ihr mit dem „Magic Punch" auch diese Bereiche erkunden: ein geschickter Motivationsschub für Dauerzocker also. Trotz der kindlichen Aufmachung solltet Ihr Eure Rettungsmission aber nicht auf die leichte Schulter nehmen: Mit jedem Abschnitt steigt der Schwierigkeitsgrad beständig an. Kann man die Bananenfresser anfangs noch lockerflockig aus Ihrer Umgebung pflücken, setzt sich die Rasselbande später vehement zur Wehr. Weggeworfene Bananenschalen sind







■ Ein Schnappschuß aus der playPlayStation-Redaktion - die Liebold-Bros sind einfach die Coolsten.



■ Ach so! Analphabeten werden bei „Ape Escape" nicht im Stich gelassen.



■ Kollege Plass auf der Flucht: Rutscht nicht auf den Bananenschalen aus.



■ Aufgepaßt! Der Kontakt mit einem Eichenfaß wirft Euch weit zurück.





noch das kleinste Übel – Lenkraketen und MG-Beschuß sind für Spikes Energiereserven wesentlich gefährlicher. Um dennoch zu bestehen, müßt Ihr Euch neue Taktiken einfallen lassen. Mit gedrückter L3-Taste kriecht der rothaarige Held vorsichtig über den Boden – die ahnungslosen Affen bemerken Euren Hinterhalt meist zu spät. Wenn alles nichts hilft, stellt Ihr Euch kurzerhand tot – schon bald wechselt die Alarmlampe auf den Affenköpfen wieder von aggressivem Rot zu friedlichem Blau: die Baumbewohner wägen sich in Sicherheit.

Habt Ihr trotz hektischen Katz-und-Maus-Spiels noch Zeit, dem Genre-üblichen Sammeltrieb zu fröhnen, bekommt Ihr Zugriff auf witzige Bonusspiele - inklusive PocketStation-Support. Für zehn Specter-Münzen öffnet sich das Portal zum „Specter-Boxing" – Ihr vermöbelt Affen oder schwitzt im virtuellen Trainingsraum. Stichwort Training: Kommt Ihr mit den Gadgets partout nicht zurecht, könnt Ihr in speziellen Parcours Nachhilfestunden nehmen, der geduldige Professor erklärt auf Wunsch jede Steuerungsfinesse wieder und wieder.

Ganz klar, „Ape Escape" besitzt das Potential zum Spielspaß-Bringer – der poppige Grafikstil und verspieltes Level-Design steigern unsere Vorfreude auf eine Testversion. Bis dahin sollten die Entwickler jedoch die Kamera-führung überarbeiten – derzeit verschwindet Hauptdarsteller Spike für unseren Geschmack eine Spur zu häufig hinter der Landschaftsarchitektur. ■



Genre:	Jump'n Run	Anbieter:	Sony
Spieleranzahl:	1-2	Entwickler	Sony
Veröffentlichung:	2.Juli	Muster:	Sony





Toki (NES, Lynx, Mega Drive, 1991)

So ein Pech – da hat der böse Zauberer Eure Spielfigur doch kurzerhand in einen Affen verwandelt. Auf der Suche nach der gekidnappten Freundin verschlägt es Euch wieder mal in eine affentypische Umgebung. Ihr durchstreift den Urwald und stolpert dabei über allerlei Gimmicks: Football-Helm, Turnschuhe und Feuermagie erleichtern die Rettungs-Mission. Toki ist damit der einzige feuerspeiende Affe – Gratulation!

Turok: Dinosaur Hunter (Nintendo 64, 1997)

Gleich im ersten Level der rasanten Dinosaurier-Hatz spurtet ein Affe quer über den Bildschirm. Leider ist das quietschfidele Kerlchen unsterblich – trotz Waffen-Power kann man den Bananenfresser nicht in die ewigen Jagdgründe schicken. Nachdem sich sogar Online-Foren mit diesem Phänomen beschäftigt haben, änderte Iguana diesen Zustand im Sequel – der Affe stirbt in Form einer gewaltigen Blutfontäne.

Captain Commando (PlayStation, 1998)



Den affigsten Helden haben wir uns bewußt bis zum Schluß aufgehoben. Arcade-Prügler „Captain Commando" sorgte weltweit für Aufsehen bei der PlayStation-Fangemeinde. Selten wurde ein Spiel mit derart viel Hingabe herunterprogrammiert – selbst „Hugo 2" kann da nicht mithalten. Und was hat das mit Affen zu tun? Naja, wer sich dieses Machwerk freiwillig gekauft hat, sollte sich umgehend als Zirkus-Affe bewerben – die Chancen standen nie besser.

Fortsetzung folgt...

• Jeden Monat 148 Seiten Action • play PLAYSTATION 7/99 erscheint am 30.06.99 •

play is WATCHING YOU!

Hier bekommt Ihr keine leeren Versprechungen!



– denn bei uns ist immer noch der Leser König!

16 Seiten Tips & Tricks
Player´s Guide
Cheatcards

TestScreens von den hotesten Games

PreScreens von den neuesten Spielen

Gimmicks
Playstationaufkleber
Poster

News • Charts • Messeberichte • Firmenpotraits • Hardwareinfos und, und, ...



HI-SCORE
000000
COIN02
schnupper.
abo
3x fun.generation
3x voll.treffer
...für nur
9,- DM
fun.generation
DAS FACHMAGAZIN FÜR VIDEOSPIELE

Text: Robert Bannert



SHEN



MUE







F.R.E.E.



„F.R.E.E." – Kunstbegriff oder simple Abkürzung? Segas neue Adventure-Definition geistert jetzt bereits seit einem guten Vierteljahr durch die Fachpresse – und versetzt Abenteuer-Liebhaber rund um den Globus in helle Aufruhr. „Revolution oder dreiste Farce?" fragen die erhitzten Gemüter, derweil lacht sich Segas Vorzeige-Designer Yu eins ins Fäustchen. Dazu hat er auch allen Grund: Denn egal als was sich der „Shen Mue"-Trubel auch entpuppt – immerhin hat Suzuki mit seiner jüngsten Schöpfung mehr Aufmerksamkeit auf sich und sein laufendes Projekt gezogen als dem ruhigen Designer-Gemüt genehm sein kann. Und vermutlich weiß er als einziger Mensch weltweit, was es mit „Shen Mue" auf sich hat. Immerhin hat der japanische Entwicklungskopf versprochen, mit den bestehenden Genre-Grenzen zu brechen und begeisterten Hobby-Abenteurern in aller Welt eine Erfahrung jenseits des derzeit Vorstellbaren zu bescheren. Ob er's schafft? Gute Frage: Wer allerdings Nintendos „Zelda-Ocarina of time"-Offenbarung erfahren hat, der glaubt noch an Wunder. Und derweil niemand das Glück für sich allein gepachtet hat: Warum soll das Unglaubliche diesmal nicht aus dem Hause Sega kommen?

Die Informationen um Suzukis Schöpfung sind zwar spärlich gesäht – aber dafür wohl portioniert: Wer die Entwicklung aufmerksam verfolgt, alle Informations-Fragmente sammelt und detailbewußt zusammenfügt, der erkennt schnell die Absichten hinter Segas PR-Kampagne. Hier ein Häppchen Text, dort eine Info-Prise: Nur in der Gesamtheit ergeben die Informationen um „Shen Mue" Sinn. Wir haben das Puzzle für Euch zusammengefügt und können Euch hoffentlich das umfassendste Bild über den potentiellen Blockbuster verschaffen – mit Fotos, die so frisch sind, daß Sie Euch noch förmlich in den Händen zucken.

An dieser Stelle zur Erinnerung noch einmal kurz die Erläuterung von „F.R.E.E." (wie in fun.generation 4/99 aufgeschlüsselt): „Free Reactive Eye Entertainment" steht für die intuitive Reaktion auf äußere Reize. Die meisten Spiele zwängen Euch in ein vom Designer ersonnenes Stahlkorsett: Eure Möglichkeiten zur Interaktion sind auf standardisierte Aktionen beschränkt, Eure Wahrnehmung von dreidimensionalen Schranken gehemmt. Suzuki hat beizeiten erkannt, was im Dreamcast steckt und das unverbrauchte Hardware-Potential genutzt, um neue Wege zu gehen: Wie im echten Leben sollt Ihr frei (Free) und natürlich auf Umweltreize reagieren (Reactive). Als wichtigstes Sinnesorgan











■ Die Begegnung mit Rei führt Euch an eine Lichtung im Wald: Ihr folgt dem Mädchen aus den Bäumen heraus und entdeckt eine Quelle. Obwohl die abgebildete Szenerie den Hain bei Nacht zeigt, kann Iwoa den Wald auch zu jeder anderen Tageszeit besuchen: Wer Rei am Tage begegnet, genießt die obige "View Mode"-Sequenz im Sonnenlicht.

kommt vor dem TV-Schirm vor allem das Auge (Eye) zum Tragen: Ihr nehmt Eure Umgebung wahr und reagiert intuitiv, ohne Euch dabei um Steuerung oder Optionen Gedanken machen zu müssen.

VIEW-MODE

Im „View Mode" („Sichtmodus") verfolgt Ihr die Geschichte um Hauptakteur Iwao Hazuki: Anstatt vorberechnete SGI-Filme auf das Medium zu bannen, hat sich Suzuki für den Einsatz der Spiel-Engine entschieden. Ihr begutachtet Zwischensequenzen also wie das Spiel in Echtzeit-3D – vergleichbar mit den Plot-Intermezziy in „Metal Gear Solid". Eine Entscheidung, die der optischen Präsentation im Falle „Shen Mue" keinen Abbrucht tut: Schließlich hat man mit Segas neuem Flaggschiff die geballte Ladung 3D-Hardware unter dem TV-Schirm stehen. Der Unterschied zwischen hochauflösender Workstation-Optik und Echtzeit-Geschehen ist demnach zwar noch immer sichtbar, aber längst nicht mehr so gravierend wie auf den Vertretern der aktuellen Konsolen-Generation. Warum sich das japanische Entwickler-Team zum Einsatz von Echtzeit-Optik durchgerungen hat, liegt aber nicht in der Ästhetik begründet: Vielmehr wollte man dem Spieler ermöglichen, aktiv Einfluß zu nehmen. Zwischensequenz bleibt zwar nach wie vor Zwischensequenz und fungiert demnach vornehmlich als Plot-orientierter Einschub ohne Spielmöglichkeit, läßt sich aber hier via Analog-Stick wie das Spielgeschehen aus jedem Blickwinkel betrachten. Die Vorteile liegen auf der Hand: So könnt Ihr lebenswichtige Details bereits erkennen, bevor das aktive Spiel weitergeht. Stellt Euch vor, Iwao unterhält sich in einer Seitengasse von Hongkong mit einer zwielichtigen Type - ohne zu ahnen, daß der Schurke hinter seinem Rücken ein Messer verborgen hält. Unter normalen Umständen hat der Kerl im anschließenden Gerangel das Überraschungsmoment auf seiner Seite – nicht aber, wenn Ihr den „View Mode" clever einsetzt und die virtuelle Kamera auf die Rückfront des polygonalen Gangsters richtet: Dann erkennt Ihr nämlich, was Euch in anderen Adventures verborgen bleibt, und macht die blank gezogene Waffe aus, bevor sich das Gegenüber auf Euch stürzen kann. Was sich hier auf den ersten Blick für den traditionsgeprägten Adventure-Spieler seltsam anhören mag, macht auf den zweiten absolut Sinn: Habt Ihr Euch in einer Zwischensequenz nicht immer schon mal gewünscht, die dreidimensionalen Prachtbauten näher in Augenschein zu nehmen und der attraktiven Gesprächspartnerin Eures Helden unter den Rock zu lugen? Ja? Na bitte, in „Shen Mue" habt Ihr endlich Gelegenheit dazu. Ob nebelverhangenes Moor oder ein Hinterhof in Hongkong: Sämtliche Schauplätze wurden komplett in Echtzeit-3D angelegt und lassen Euch in Zwi-

info Yu Suzuki

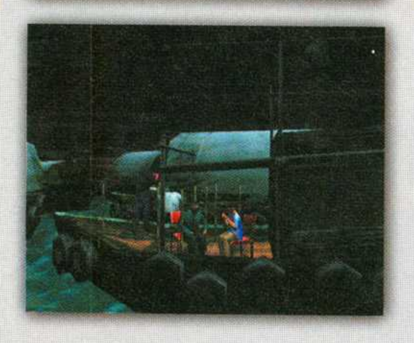


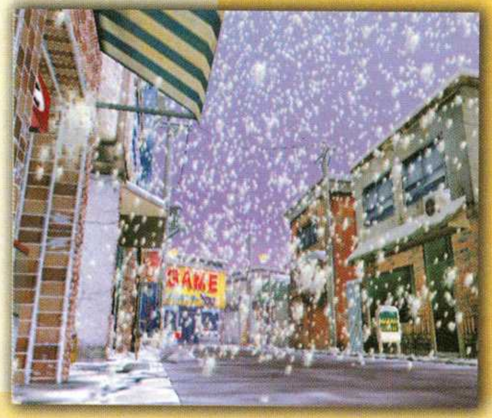
Auch wenn's der Name vermuten läßt: Mit dem Motorrad-Hersteller hat der japanische Top-Designer nichts gemein. Zwar gehören Rennspiele wie die Motorrad-Raserei "Virtua Hang On" auch zum Produkt-Portfolio des langjährigen Sega-Mitarbeiters, aber die sind nicht zwangsläufig seine Meilensteine. Berühmt geworden ist Suzuki mit Spielhallen-Erfolgen wie "Outrun", "Afterburner", "Daytona USA", "Sega Rally" und der "Virtua Fighter"-Serie. Viele seiner Titel sind für Segas jeweils aktuelle Konsolen-Hardware umgesetzt worden, aber wirklich ernst zu nehmen sind die Konvertierungen erst seit Release des Dreamcasts. Dem "Virtua Fighter 3"-Silberling liegt unter anderem eine Demo-CD mit abgefilmter "Shen Mue"-Optik und einem Interview des Machers bei: Yu Suzuki erklärt Wenn und Aber der neuen Sega-Konsole, geht auf die Features seines "F.R.E.E."-Systems ein und plaudert munter aus dem Nähkästchen. Im Hintergrund werden die Coin-Op-Displays zu sämtlichen Arcade-Stücken des Japaners eingeblendet. Das Interview wird zwar durchgehend auf Japanisch geführt – bietet aber wenigstens interessantes Bildmaterial.





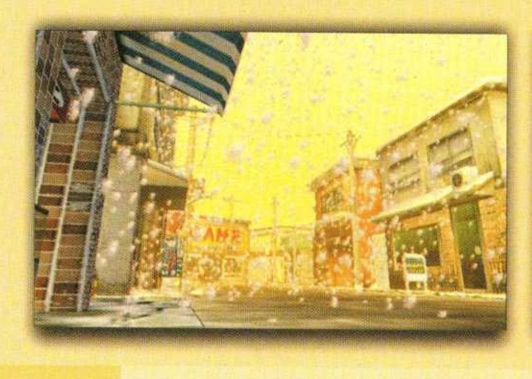








■ Bei Schneetreiben und in finsterer Nacht: Der "Shen Mue"-Held darf nicht pingelig sein, denn das Wetter wechselt ständig. Sturmstärke und Zeit des Nachteinbruchs sind wesentlich von der Jahreszeit abhängig. Im Winter werden die Tage kälter und die Nächte länger, im Sommer klären sich die unterkühlten Gemüter allmählich wieder. Je kälter es ist, desto mehr Unternehmen stellen den Betrieb ein oder legen eine ausgiebige Winterpause ein. Wird es dagegen wieder wärmer, bieten Händler und Marktschreier ihre Waren am liebsten auf dem Marktplatz feil.





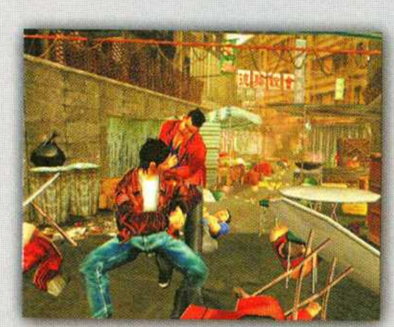
schenspiel wie Spiel an ihrer freizügigen Anlage teilhaben. „Interaktivität pur" ist hier die Devise: vom Spiel bis zur Sequenz.

PLAY-MODE

Was in den englisch gehaltenen Spielbeschreibungen bisher einfach als „Play Mode" umrissen wird, ist nichts anderes als die herkömmliche Spiel-Umgebung der „Shen Mue"-Welt: Wie Nintendo-Held Link turnt Akteur Iwao durch dreidimensionale Kulissen, bewegt sich nach eigenem Gutdünken durch Wald wie Flur und macht auch vor einer Kletterpartie über Hügelgruppen oder Sperrzäune nicht Halt. Um Euch lästiges Button-Gedrücke zu ersparen, hat man sich beim Entwurf der Steuerung auf das Nötige beschränkt: Ihr manövriert Euren Helden per Analog-Stick durch die Landschaft, die Aktions-Wahl übernimmt der Dreamcast eigenständig. Wozu einen Funktions-Button betätigen, wenn Ihr beim Zuhalten auf eine Gartenzaun eigentlich nur das eine im Sinn haben könnt? Nämlich darüber hinweg zu klettern. Hier gingen Designer Suzuki offenkundig ähnliche Gedanken durch den Kopf wie Adventure-Revolutionär Ron Gilbert: Als der Amerikaner Anfang der 90er mit „Monkey Island" das Point & Click-Abenteuer neu erfand, bestand seine Innovation vor allem darin, dem Spieler unnötige Arbeit abzunehmen. Geht Eure Figur auf eine Tür zu, wollt Ihr sie in der Regel öffnen. Auch zu erraten, was ein Charakter im Schilde führt, der vor einem Schild steht, ist nicht schwer: Er möchte wissen, was draufsteht. Beispiele, die für Euch vielleicht alltäglich klingen, aber für den Abenteurer von anno dazumal Luxus waren: In den „Monkey Island"-Vorläufern mußtet Ihr vor jeder Aktion noch das passende Attribut bzw. Verb anwählen – erst danach hat das Programm überprüft, ob Eure Aktion von Erfolg gekrönt ist. Klar, daß Ihr hin und wieder auch etwas ausprobieren wollt, was nicht offensichtlich ist – nicht mal für das pfiffigste Programm. Dann könnt Ihr immer noch auf die einzelnen Aktions-Buttons zurückgreifen: Wie die belegt sein werden, ist zwar noch unklar, soll den Spielfluß aber auf keine Fall unnötig komplizieren. Tatsächlich hat man sich neben den ohnehin hohen Zielen noch eine weitere Meßlatte gesteckt: „Shen Mue" soll ein Abenteuer sein, das jeder spielen kann. Eine Erfahrung, die jeden herausfordert und unterhält – egal ob er gerade erst den Windeln entwachsen ist oder bereits die Urenkel wickelt. Ein Anspruch, den Nintendo unter dem Siegel der Familienfreundlichkeit schon seit Jahren zu erreichen versucht. Ob Suzuki es besser kann? Wir sind gespannt.

WIE DAS LEBEN SPIELT

Wie das Leben spielt? Das weiß man vorher nie: Besonders dann nicht, wenn die Spielumgebung so groß ist, daß sie jedem echten Schauplatz an Komplexität den Rang abläuft. Ruft Euch irgendeinen klassischen











■ Im Wald begegnet Ihr der schönen Rei Shenhua: Aber offensichtlich ist die Japanerin nicht allzu angetan von Eurem Helden und verschwindet prompt im Unterholz. Iwoa wird mißtrauisch und setzt ihr in vollem Lauf nach. Ihr hechtet dabei über Stock und Stein, paßt auf, daß sich Euer Akteur kein Bein bricht, und holt die junge Frau nach anstrengender Verfolgung schließlich ein.

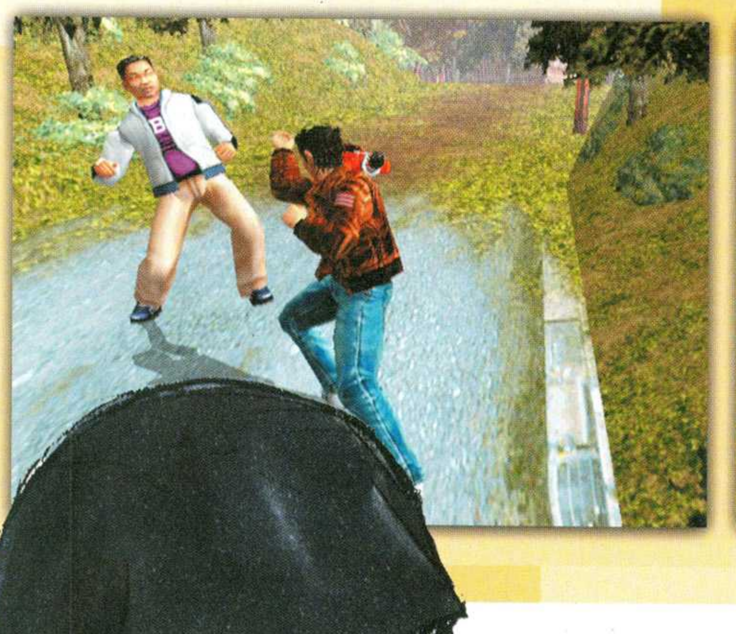
Adventure-Titel ins Gedächtnis: Egal für welchen Ihr Euch entscheidet – was ist immer gleich? Ganz klar: So riesig die Spielwelt auch sein mag, außer dem unmittelbaren Handlungsschauplatz gibt's nicht viel zu entdecken. Hier und da findet Ihr rechts oder links des Wegesrandes zwar noch eine Abzweigung, aber viel mehr als ein paar zusätzliche Gegenstände oder einen kurzen Plausch bieten solche Plot-Verzweigungen selten. Anders dagegen in „Shen Mue": Hier stand vor allem Adventure-Geplänkel in erster Linie vor allem die reale Welt Pate. Und in der gibt es eben hinter jeder verschlossenen Tür auch einen Raum: Egal ob Ihr den Schlüssel findet oder nicht, egal ob es Euch interessiert oder nicht... Nicht zwangsläufig jedes Gebäude und jeder Ort spielen im Plot-Gefüge eine Rolle. Nicht jeder Passant ist ein verkleideter Schurke und nicht in jeder Truhe wird ein Schatz verwahrt. In „Shen Mue" sollt Ihr zum ersten Mal erleben, wie sich so ein Adventure-Held wirklich fühlt: Denn neben all den spannenden Schauplätzen gibt es auch jede Menge stinklangweilige und nutzlose Orte – wie im echten Leben. Und zwischen all den tragenden Begebenheiten des Abenteuer-Plots gibt es auch noch den gemeinen Alltag, und um den kommt auch der Held nicht herum – wie im echten Leben. Wer in einer Großstadt wie Hongkong überleben will, der kommt ohne Geld nicht weit, und das bekommt ihr nicht, indem ihr in althergebrachter Genre-Tradition mordend und brandschatzend durch die Gassen zieht. Was Euch im guten alten Rollenspiel weiterhilft, das bringt Euch in „Shen Mue" höchstens einen Lebensabend in den Steinbrüchen ein. Geld verdienen müßt Ihr hier wie jeder andere anständige Bürger auch: Wenn nicht mit kleinen Nebenjobs, dann in einem zwielichtigen Gewerbe wie dem Glücksspiel. Und davon gibt es in Hongkong bekanntlich jede Menge: Wollt Ihr es mit Wetten versuchen oder Euer Würfelglück auf die Probe stellen? Mutter Fortuna entscheidet...

Wo wir gerade bei der Lebenserhaltung sind: Wann habt Ihr eigentlich das letzte Mal einen Blick in den Spiegel geworfen? Nun schaut Euch mal an, wie Ihr wieder ausseht! Eurem dreidimensionalen Konterfei hängen im wahrsten Sinne des Wortes die Fetzen vom Leib! Was, Ihr wundert Euch darüber? Na, wenn Ihr den







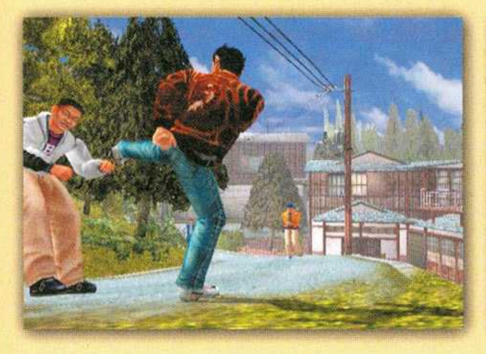




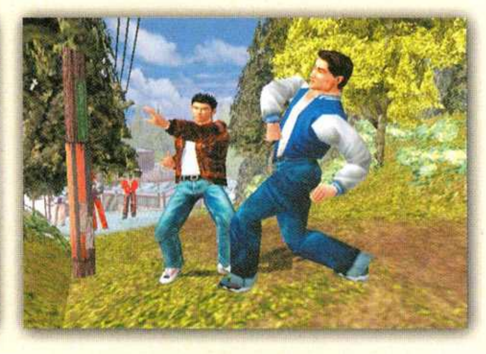
ganzen Tag durch die Hinterhöfe schleicht, Euch mit üblen Gesellen herumprügelt und über Zäune flüchten müßt, dann ist eine ramponierte Garderobe Eure geringste Sorge – auch Blessuren bleiben nicht aus. Ein Adventure-Held will gepflegt werden: Dazu gehört ebenso dann und wann ein neues Paar Hosen wie eine Flasche Jod, um die Wunden der letzten Kletterpartie zu desinfizieren. Nahrung, Schlaf und Kleidung sind nur drei Faktoren, die Eure Brieftasche belasten: Im Gegensatz zu besonderen Ausgaben für Ausrüstung und irgendwelche Gimmicks zehren die allerdings konstant an Eurem Kontostand. Die Lebens-Erhaltungskosten in der „Shen Mue"-Welt sind nicht ohne – und tragen wesentlich zum Realismus des Sega-Titels bei. Für Sonys Hardware-Lineup sind derartige Design-Höhenflüge vorerst noch in weiter Ferne – für den Dreamcast bald schon Wirklichkeit.

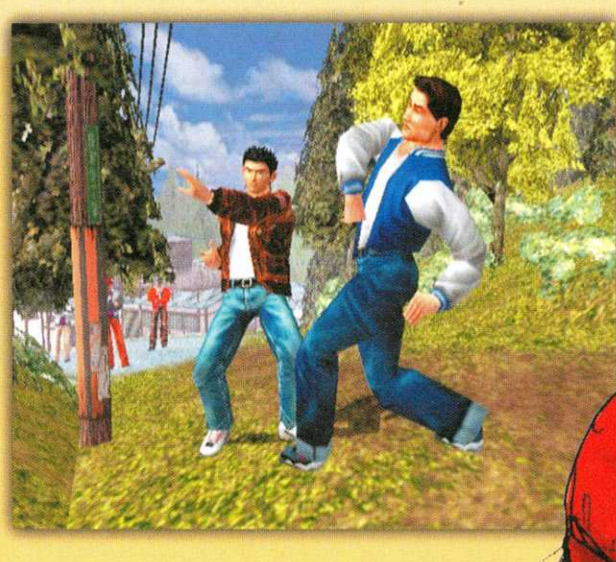
„VIRTUA SHEN MUE"

Sind in den vergangenen Wochen noch Bilder von eigenartigen Pfeildiagrammen à la „Dragon's Lair" durch die Web-Seiten gespukt, hat sich der Wirrwarr um die Spielmechanik in den „Shen Mue"-Kämpfen mittlerweile gelöst: Designer Yu Suzuki bleibt seinen „Beat'em-Up"-Wurzeln treu und inszeniert die Schlägereien in seinem Adventure-Titel mit bewährtem „Virtua Fighter"-Konzept. Eingängige Zwei-Button-Belegung, facettenreiche Duelle und zahllose Kombinationsmöglichkeiten sollen in Zukunft nicht nur die Prügel-Fans beglücken: Wie Ryu, Jackie, Sarah & Co. sollen künftig auch die Konsolen-Abenteurer in den Genuß der bis dato ausgefeiltesten „Beat'em-Up"-Technik kommen. Viele westliche Spieler wird's nicht kümmern, aber in Japan kann die Meldung den Verkauf von Hard- wie Software maßgeblich anheizen: Was für die 16-Bit-Generation „Street Fighter" war, sind für den Arcade-Freak von heute die „Virtua Fighter"-Spiele. Mit Adventure-Elementen gepaart ist der Prügel-Hammer für die Sony-Konkurrenz in Japan ein harter Brocken: Denn im Land des Lächelns sind nur wenige Titel beliebter als Adventures – und die Arcade-Highlights von Coin-Op-Guru Yu Suzuki. Weil im Westen aber trotz stark vertretener Beat'em-Up-Riege nach wie vor deutlich weniger Prügel bezogen wird als im fernen Osten, haben Segas Designer außer den „Virtua Fighter"-Keilereien noch einen alternativen Kampf-Modus integriert: Aus dem stammen auch die ominösen Screenshots der letzten Wochen. Auf dem Bildschirm werden per Pfeil bzw. Symbol die gewünschten Button-Kommandos eingeblendet, und Ihr müßt nichts weiter tun, als schnell genug zu rea-







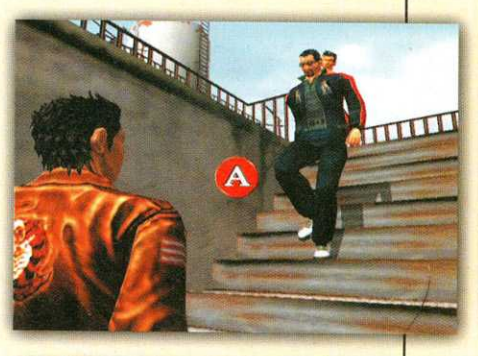


■ Euer Polygon-Konterfei im Kampf gegen gemeine Wald-und-Wiesen-Gauner: Für Button-Belegung und Kampftechniken hat Designer Suzuki bei seinen eigenen Beat'em-Up-Titeln abgeguckt. Die "Virtua Fighter"-Spielmechanik ist vor allem in fernöstlichen Breitengraden beliebt und trotz Manövervielfalt schön handlich. Ob die Keilereien mit dem ruhigeren Adventure-Ambiente harmonieren, ist fraglich - aber eine willkommene Abwechslung vom üblichen Abenteuergefecht ist sie allemal.

gieren. Das Resutalt sind dynamisch anzuschauende, aber vergleichbar mäßig herausfordernde Gefechte: Also ideal für Adventure-Puristen ohne Hang zur japanischen Martial-Arts-Kultur. Bleibt nur zu hoffen, daß die jüngsten Unkenrufe über ein „japanisches Laserdic-Spiele-Pendant" bald verstummen: Laut Suzuki handelt es hierbei nur um eine alternative Spielmechanik für sorgenfreie Abenteuer. Ein interessanter Ansatz, von dem sich das japanische Mastermind eine zielsichere Anvisierung des Massenmarkts verspricht. Ob das Konzept aufgeht, können wir nicht sagen – trotzdem legen wir schon jetzt jedem Hobby-Abenteurer – „Virtua Fighter"-Fan oder nicht – die detailliertere Prügel-Mechanik ans Herz. Was wir bislang an Screenshots aus den hitzigen 3D-Gefechten ausmachen konnten, sieht mehr als nur vielversprechend aus: Unsere Bildserien oben zeigen einen „Shen Mue"-Kampf von allen Seiten, zeigen authentische Grifftechniken und diffizile Reaktionsmomente auf. Angeblich sollen die Verfahren für Motion-Capturing und Charakter-Animation seit der letzten „Virtua Fighter"-Episode noch deutlich verfeinert worden sein. Die Folge für den Spieler: Er kann förmlich mitfiebern, wenn Euer Charakter gegnerische Kämpfer mit Kick-Kombos und Schlagserien vom Schirm fegt.

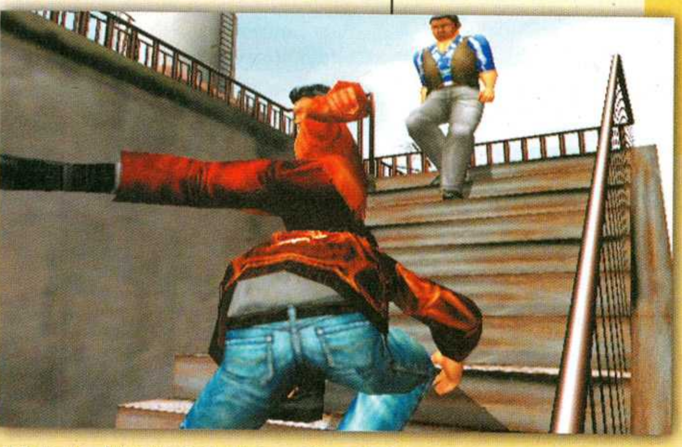
BEI WIND UND WETTER

Ebenfalls ungewöhnlich für ein Adventure: Unterschiedliche Witterungsverhältnisse. Ihr nehmt einen Imbiss auf einer chinesischen Dschunke ein – auf einmal öffnen sich die Himmelsschleusen und Euer Charakter ist binnen Sekunden bis auf die Texture-Rippen durchnässt. Iwao flüchtet in den überdachten Bootsteil – und verharrt dort, bis sich die Gewitterwolken verziehen und die ersten Sonnenstrahlen wieder auf den Wellenkämmen funkeln. Auch beim Wetter bleibt „Shen Mue" streng authentisch: Um Wind, Regen und Sonnenschein realitätsgetreu auf den Echtzeit-Horizont zu bannen, hat sich Suzukis Team für die im Spiel dargestellten Regionen sämtliche Wetterdaten der letzten 20 Jahre besorgt und auf die Woche genau nachgestellt. Was sich zunächst wie ein belangloses Detail anhört, hat in Wahrheit maßgeblichen Einfluß auf den Spielverlauf: Daß rauhe Witterung nicht selten Umweltkatastrophen nach sich zieht und das Landschaftsbild zumindest temporär in Mitleidenschaft ziehen kann, ist ja bekannt. Das „Shen Mue"-Team



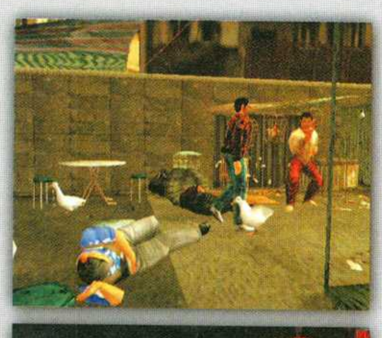




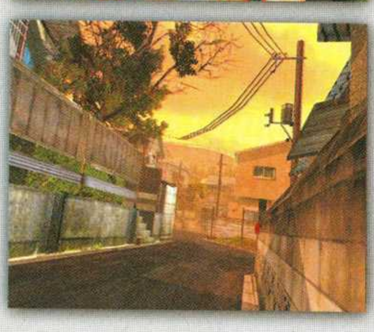




■ "Shen Mue" hat Platz in der kleinsten Hütte: Die Schergen von Banden-Boss Ren Wuying lauern Euch überall auf. Hier seht Ihr, wie es Iwao mit drei Schurken gleichzeitig aufnimmt: Wieder besteht Ihr den Kampf mit einer Kombination aus flux gedrückten Button-Folgen oder klassischer Beat'em-Up-Manier. Bei Wahl der ersten Möglichkeit könnt Ihr das Straßenduell besser verfolgen – und genießt statt frenetischem Gekloppe beschauliche sowie detaillierte Duelle. Ihr beobachtet genau, wie Iwoa blockt, die Feinde in Eikido-Manier mit der Energie ihrer eigenen Offensive überrumpelt und den Widersachern jedes Gelenk einzeln auskugelt.







trägt derartigen Veränderungen Rechnung und nutzt die unterschiedlichen Wetterverhältnisse für spielerische Kniffe. Ebenso verhält es sich mit Tag- und Nachtwechsel: Was bei Tag eindeutig als Gefahr erkennbar ist, muß bei Nacht noch lange nicht gefährlich aussehen. In der Dunkelheit ist Euer Sichtfeld stark eingeschränkt, und vor rabenschwarzem Hintergrund kann aus einem friedlichen Mümmelmann schnell eine bestialische Sinnestäuschung werden. Hat sich das Taggestirn verzogen, ist also Vorsicht angesagt: Besonders dann, wenn Ihr durch die dunklen Seitengassen einer Stadt schleicht oder den Weg durch einen nächtlichen Wald einschlagt. Dann verschwimmen die Grenzen zwischen Realität und Fiktion – schließlich weiß man nie, wer sich hinter dem nächsten Baum verbirgt.

Dank Echtzeit-Naturell konnten die Zwischensequenzen im „View Mode" in den dynamischen Echtzeit-Tag miteinbezogen werden. Während der eine Spieler die hübsche Rei an einem strahlenden Sommertag trifft, erwischt der andere sie in einer verschneiten Winternacht: Handlung und Charakter-Aktionen in beiden Plot-Einspielungen sind die gleiche, aber Tageszeit und Witterung weichen voneiander ab. Hätte sich Suzuki zwecks „View Mode" für die obligatorischen Render-Filmchen entschieden, wären zwei unterschiedliche Datenspuren auf dem Träger die Folge gewesen. So wird die gleiche Echtzeit-Sequenz gewählt und bei Bedarf an die aktuellen Umweltverhältnisse angeglichen. Theoretisch möglich sind durch derartige Technik nicht nur voneinander abweichende Tages- und Jahreszeiten, auch eine – zumindest in Maßen – nachvollziehbare Ökologie ist denkbar. Stellt Euch vor, das Handeln Eurer Figur hat einen einschneidenden Wendepunkt in der Geschichte der Spielwelt bewirkt: Veränderungen von Terrain, Architektur und Mode sind die Folgen – allesamt Faktoren, die im Rahmen einer Echtzeit-Berechnung berücksichtigt und mit deren Hilfe die jeweiligen Mini-Filme dem aktuellen Stand der Dinge angepaßt werden können. Unser Beispiel ist ein extremes – und belegt worden sind derartige Wendungen im „Shen Mue"-Plot bislang nicht: Aber das technische Fundament für vergleichbare Möglichkeiten hat man in Japan bereits gelegt. Bis August oder September will sich das Sega-Team noch Zeit nehmen, um die komplette Wunschliste für's Spiel-Design pünktlich implementieren zu können. Trotzdem behaupten böse Stimmen, daß man sich mit dem Titel übernommen hat: Angeblich soll „Shen Mue" in mehreren Akten erscheinen – vermutlich, um den Entwicklern mehr Zeit zu lassen. Aber egal ob Fortsetzungsdrama oder einmaliges Wunderwerk: Wir fiebern dem Titel entgegen – und hoffen auf die angekündigte Adventure-Wende. ■

Dreamcast

Genre:	Adventure	Anbieter:	Sega
Spieleranzahl:	1	Entwickler	AM2
Veröffentlichung:	August	Muster:	fun.generation

fun.generation
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg
Fax.: 09 31 / 4 06 91 23
Elektropost: redaktion@fungeneration.com

Redaktionsdirektor Konsolentitel
Stephan Girlich

Chefredaktion, Konzeption
Robert Bannert (verantwortl. für den red. Inhalt)

Stellv. Chefredakteur
Fabian Döhla

Redaktion
Daniel Johannes, Benedikt Plass, Andreas Ulrich

Korrespondenz, Japan
Frank Michaelis

Freie Mitarbeiter
Gunter Glos, Arne Langenbach,
René Schirme & Jan Urban

Projektleiter Neuentwicklungen:
Götz Schmiedehausen

Art Direction:
Kai Neugebauer

Layout:
Georg Behringer, Stefan Kuchar, Kai Neugebauer

Textkorrektur:
Isabell Vahlsing

Titel:
fun.generation

Geschäftsführer:
Wolfgang Hartmann

Anzeigenleiter:
Wolfgang Hartmann
Tel.: 09 31 / 4 06 91 10
Fax.: 09 31 / 4 06 91 15

Anzeigen-Verkauf:
Maren Binder
Tel.: 09 31 / 4 06 91 13

Disponentin:
Birgit Latzel
Tel.: 09 31 / 4 06 91 11

Vertriebsleiter:
Axel Herbschleb

So können Sie fun.generation abonnieren:
Tel.: 0 71 32 / 95 92 31
Fax.: 0 71 32 / 95 91 01
Elektropost: vogelabo@dsb.net

ABO-Service:
dsb-Abo-Service GmbH
74168 Neckarsulm
telefonisch erreichbar
zwischen 8 und 18 Uhr

Nachdruck: © 1999 by **fun.generation**,
Nachdruck nur mit schriftlicher
Genehmigung des Verlages erlaubt.

Verlag:
CyPress Verlags GmbH
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Anzeigenpreise:
Anzeigenpreisliste Nr.5 vom 1.1.1999

Vertrieb Handelsauflage: (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandlung): IPS Pressevertrieb GmbH, Postfach 14 60, 50204 Frechen, Tel: +49-02234/96365-0, Fax: +49-02234/96365-55.
Bezugspreise: Jahresabonnement DM 72,- (Inland), DM 88,80 (Ausland), Abonnement-Preise inkl. Versandkosten. Einzelhefte Inland und Ausland: DM 6,50 + Versandkosten.
Zahlung Abonnement: nur auf Postgirokonto Stuttgart (BLZ 600 100 70) 211 717-707.
Bankverbindungen:
Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG
Dresdner Bank AG, Würzburg
(BLZ 790 800 52) 314 889 000
Bayerische Vereinsbank AG, Würzburg
(BLZ 790 200 76) 2 506 173
Kreissparkasse, Würzburg
(BLZ 790 501 30) 17 400
Postgirokonto Nürnberg
(BLZ 760 100 85) 99 91-853
Bezugsmöglichkeiten: Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

Druck: Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, 97064 Würzburg.
Lithos: Cyblon Computergrafik GmbH, 97204 Höchberg.





Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.



CyPress Verlagsgesellschaft mbH

fun.generation

Im CyPress-Verlag erscheinen außerdem:



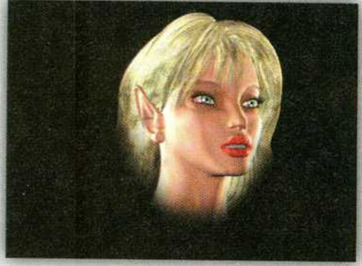
&



Text: Robert Bannert

Arcaterra



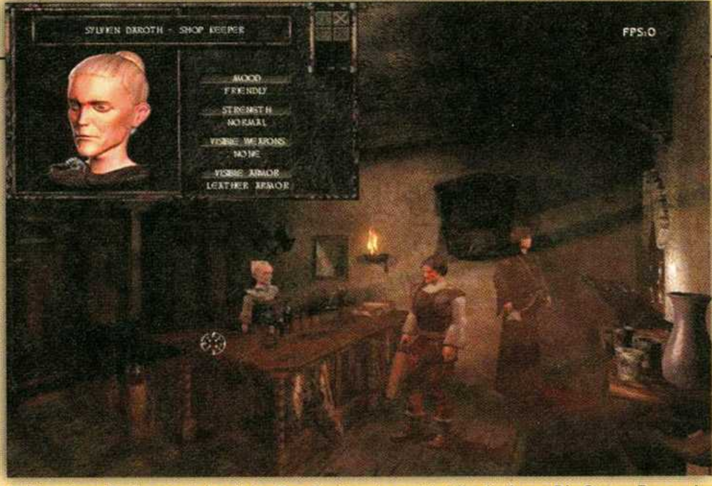




Wer bereits vor einem runden Jahrzehnt dem digitalen Rollenspiel-Hobby frönte, der ist vermutlich zunächst über seinen Heim-Computer auf Abenteuer ausgezogen. Die Vertreter der Genre-Frühzeit waren allerdings eher von technischer Limitation als von spielerischer Freizügigkeit geprägt: Für opulente Optik und magisches Effekt-Beiwerk waren Computer-Dinosaurier wie C64, Atari ST und Commodore Amiga noch zu schwach auf der technischen Brust. Also mußte man sich zwecks Spieltiefe vornehmlich auf das vom "Paper'n'Pencil"-Rollenspiel importierte Regelwerk verlassen: Attribute und Fertigkeiten definieren die Eigenschaften der Akteure, Werte geben Aufschluß über Entwicklung der einzelnen Sparten. Aufgemöbelt werden die Werte mit Erfahrungspunkten und knallhartem Trainings-Programm – zu gut Deutsch heißt das "Monster vemöbeln, was das Zeug hält!". Auch Einsteiger kennen das Programm zur Genüge – allerdings mit dem entscheidenden Unterschied, daß die Rollenspiele von heute mit wesentlich weniger Regel-Ballast auskommen. Die Menüs sind übersichtlich bis spartanisch, die Bedeutung der einzelnen Optionen unmißverständlich. Wer dagegen vor rund 10 Jahren ein Rollenspiel-Abenteuer erleben wollte, mußte vor der Schlacht gegen grimmige Monsterhorden erst den Kampf mit dem Handbuch aufnehmen.

Viele Rollenspieler kennen den traditionsgeprägten Datenwust gar nicht mehr – und wissen kaum wie ihnen geschieht, wenn mehr als zwei Fenster gleichzeitig auf dem Bildschirm auftauchen. Andere dagegen vermissen die guten alten Zeiten, fühlen sich nach wie vor nur dann heimisch, wenn mindestens dreihundert Zahlen-Zeilen über den Screen huschen und jede Sekunde fünfzig Bruchrechnungen anstehen.

Ganz so kompliziert wollten es die "Arcaterra"-Entwickler zwar nicht haben – trotzdem haben sie es mit ihrem Rollenspiel genau auf die Spieler abgesehen, die verzweifelt auf ein Konsolen-Abenteuer mit Klassiker-Einschlag warten. Stimmige, mittelalterlich gehaltene Fantasy-Welten, Menü-gesteuerte Gefechte und Charakterdaten, wohin das Auge schaut: So wollen die Arcaterra-Erfinder von Westka ihr RPG haben – und so wollen es tausende von deutschsprachigen Genre-Fans auch. Grund genug für die Kölner Spiele-Schmiede sich tüchtig ins Zeug zu legen: Um den spielerischen Anspruch mit detailverliebter Anmutung zu kombinieren, hat Westka die Grafiken komplett auf SGI-Workstations modellieren lassen – und in die fachgerechte Obhut der Computer-Effekt-Werkstatt "The Light Works" gegeben. Nach der



■ Vor einem Zwiegespräch mit der Bar-Besitzerin sondiert Ihr die Lage. Die Status-Box und das Bildchen der Alten geben Aufschluß über ihre Stimmung: Im Moment ist der alte Besen gut gelaunt – also schnell ins Kreuzverhör nehmen, bevor die Laune umschlägt!



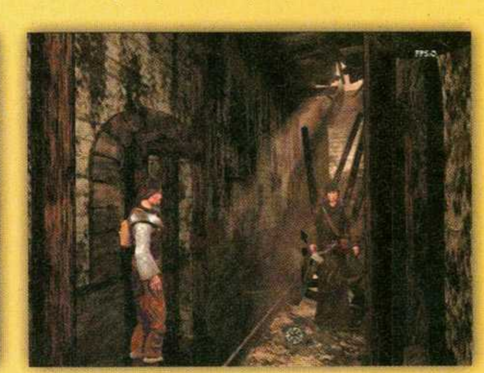
■ Werte über Werte: Das Fenster oben rechts verrät Euch Wissenswertes über Zustand und Entwicklung der gewählten Spielfigur.



■ Eure Helden mitten im Getümmel: Ihr selektiert lediglich die gewünschte Gegner-Front, den Rest erledigt die Software. Ihr sitzt daneben und beobachtet in aller Seelenruhe, wie sich die Feinde gegenseitig vermöbeln.



■ Ob beim Einkaufen oder einem Schwätzchen mit der Nachbarin, die "Arcaterra"-Figuren machen sich ihre eigenen Gedanken über Eure vierköpfige Helden-Crew – und reagieren auch dementsprechend.



Render-Geburt hat man die 3D-Modelle von sämtlichen Seiten abgelichtet und ins Netzwerk von Westka portiert. Die haben Charaktere, Monstren und Szenerien als detailverliebte "Point'n'Click"-Szenerie zusammengesetzt: Wie im klassischen Adventure-Ambiente reagieren Eure Spielfiguren auf Klick-Kommando – und marschieren in die per Pad-Icon aufgezeigte Richtung. Auch Objekt-Einsatz und Interaktion hat man traditionell gehalten: Egal ob Ihr Euren Charakteren einen Heiltrank verabreichen oder die Heldin mit einem feschen Kettenhemd-Bikini ausrüsten wollt, alle Gegenstände müssen via Pad-Zeiger in der Szenerie oder im Ausrüstungsbildschirm selektiert und anschließend dem Zielobjekt zugewiesen werden. Da ursprünglich für den PC entwickelt, funktioniert "Arcaterra" nicht mit farblich abgehobenen Menüpunkten (wie in für die Konsole konzipierten Rollenspielen), sondern mit Mauspfeil - im Falle der Dreamcast-Version mit dem Pad zu dirigieren.

DIE SCHWARZE SONNE

Mit "Arcaterra" hofft Westka auf den großen Durchbruch – also hat man für den Fall einer Fortsetzung gleich einen kompletten Fantasy-Kosmos auf die Beine gestellt. "Die schwarze Sonne" soll der Auftakt zu einer RPG-Reihe im "Arcaterra"-Universum werden – einem Universum mit allem, was der Fan klassischer Fantasy liebt. Elfen, Zwerge, Trolle, Orks und Drachen geben sich vor märchenhafter Kulisse ein Stelldichein – "High Fantasy" ganz im Sinne von Erfinder Tolkien ("Der Herr der Ringe"). Daß dabei neben ausführlichen Dialogen und verworrener Story auch die Scharmützel nicht zu kurz kommen dürfen, war Westka klar – allerdings wollte man nicht den 100sten Aufguß des japanischen "Du schlägst mich – dann schlag ich Dich!"-Systems aufbrühen. Auch die strategische Lösung fiel durch, denn spätestens nach dem 20sten Kampf in Folge ist auf dem taktischen Schlachtfeld herzhaftes Gähnen angesagt: Die Gefechte sind zu langwierig und bremsen den Handlungsfaden aus. Ergo: Der Spielspaß kommt zu kurz. Um den Fantasy-Figuren keinen Gameplay-Blocker zwischen die Render-Stiefel zu werfen, haben die Kölner das Kampfgeschehen reduziert . Das Datengefecht findet für Euch unsichtbar im Programm-Hintergrund statt, im Vordergrund vermöbeln sich Eure Figuren. Ihr legt fest, wie forsch sich Eure Charaktere ins Getümmel stürzen sollen, entscheidet mit welchen Mordwerkzeugen sie zugange sind und ob sie in vorderster oder hinterster Reihe für die gute Sache kämpfen. Anschließend braucht Ihr nur noch die feindliche Front anzupeilen – und schon stürzen sich Eure Recken in die Schlacht. Ihr könnt Euch gemütlich zurücklehnen und den Beobachter spielen oder eifrig mitfiebern – je nachdem, wie durchtrainiert Eure Truppe ist. Ob Ihr Euch ernsthafte Sorgen machen müßt oder siegessicher zu Felde ziehen könnt – das sind Erfahrungswerte, die Ihr mühsam und Gefecht für Gefecht sammeln müßt.

Viel mehr können wir über Westkas Genre-Einstieg derzeit noch nicht sagen: Fest steht, daß uns der Titel unwillkürlich an deutsche Fantasy-Kost erinnert – dem Kenner fallen da direkt Titel wie "Das Schwarze Auge" oder die Romane von Wolfgang Hohlbein ein. Keine amerikanische "High Fantasy", die mit Pauken und Trompeten daherkommt, sondern eine Geschichte, die zu jeder Zeit auf dem Teppich bleibt: Optik wie Ambiente wurden bewußt mittelalterlich gehalten, auf die Ausarbeitung und Motivation von Nebendarstellern hat Westka ebenso viel Wert gelegt wie auf das Naturell der Hauptfiguren. Laut Pressemitteilung soll jeder der über 80 Nichtspielercharaktere eigene Charaktermerkmale und Beweggründe haben: Kein blasses Gesicht, sondern eine selbständig handelnde Persönlichkeit. Ähnlich will man es mit dem Plot halten: Die Ereignisse nehmen auch ohne Euch ihren Lauf – wenn Ihr nicht beizeiten den richtigen Anschluß findet, habt Ihr eben Pech gehabt. Die Welt wartet nicht auf Euch! Aber immerhin könnt Ihr dem Zeitdruck vorbeugen, indem Ihr Eure Kräfte teilt und in verschiedenen Winkeln der Spielwelt forscht: Die Möglichkeit zum "Party Split" haben wir zum ersten Mal in "Fate: Gates of Dawn" auf dem Atari ST gesichtet – seitdem ist das damals bahnbrechende Feature mit vereinzelten Ausbrüchen (wie den kurzweiligen Truppen-Trennungen in "Final Fantasy III") in der Versenkung verschwunden. Wir sind gespannt, was Westka daraus macht. Wir halten ihnen die Daumen – und freuen uns auf die erste deutsche Entwicklung für Segas Schmuckstück. ■

Dreamcast		
	Genre: .... Rollenspiel	Anbieter: .... Ubi Soft
	Spieleranzahl: 1	Entwickler .... Westka
	Veröffentlichung: 1.Quartal 2000	Muster: .... Ubi Soft



Armorines: Project S.W.A.R.M

Ein neuer 3D-Shooter aus dem Hause Acclaim steht an. "Turok 3"? Nein! "Shadow Man"? Völlig falsch! Der nächste Hit aus dem Hause Acclaim basiert zwar wieder auf einem Comic, hat mit Urzeitechsen und Seelendieben aber herzlich wenig zu tun. Lediglich technisch gibt es Parallelen zu Joshua Fireseed – die Grafik-Engine kombiniert die besten Elemente aus "Turok 2: Seeds of Evil" und "Forsaken".

Die Story von "Armorines: Project S.W.A.R.M" erinnert nicht nur entfernt an Roland Emmerichs "Independence Day". Einem Volk von Außerirdischen gehen langsam aber sicher die Rohstoffvorräte aus – Zeit, sich nach Alternativen umzusehen. Beim Blick in den Sternenhimmel entdecken die bedrohten Aliens schon bald eine neue Wahlheimat. Wie es der Zufall so will, hat es ihnen die Erde besonders angetan – die Invasion wird geplant, die Vorbereitung läuft in vollen Zügen. Schon bald beginnt die Besiedlung – dumm nur, daß die Menschheit davon erst einmal überhaupt nichts mitbekommt. Kompakte Brutcontainer werden überall auf dem Globus raffiniert versteckt. Bevor wir das Unheil auch nur ansatzweise erahnen können, hat der "Very unfriendly Takeover" auch schon stattgefunden. Das Militär ist erschreckend machtlos – ein aggressives Nervengift erstickt jede Verteidigungsmöglichkeit schon im Keim. Die letzte Hoffnung ruht auf den sogenannten Armorines, einer speziell ausgebildeten Sondereinheit mit hochtechnisierten Kampfanzügen. Das Nervengift kann nicht wirken – auf in den Kampf!

ALIEN-ACTION

Selbstverständlich schlüpft Ihr in die Rolle der Armorines. Entscheidet Euch für Private Lane oder Private Lewis – wobei die Unterschiede eher optischer Natur sind. Eure Rettungsmission führt Euch dabei rund um die Welt. Ihr beginnt mit dem Sturm einer sibirischen Militär-Basis – in der kalten Eiswüste erlebt Ihr schließlich die erste Konfrontation mit den Unruhestiftern. Großköpfige Winzlinge mit riesigen Augen findet Ihr aber nicht – statt dessen trachten ekelerregende Insekten nach Eurem Leben. Ihr bekommt es mit den



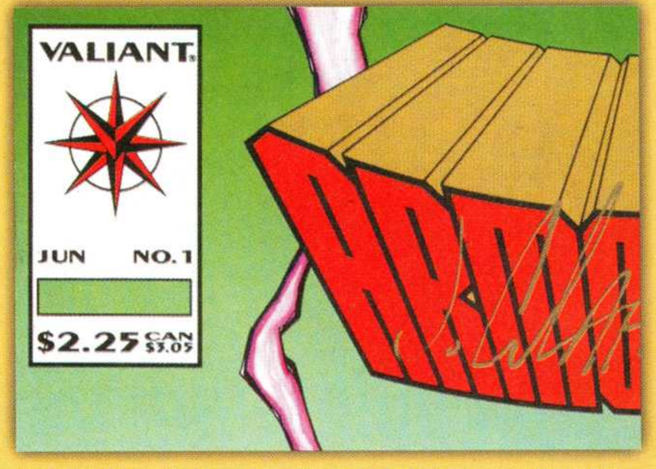


■ Keine Panik! Mit einem gezielten Schuß befördern wir die Alien-Brut in die glühende Lava.





■ Mal sehen, wer den längeren Atem hat! Mit unserem Laser heizen wir der häßlichen Chitin-Fresse ordentlich ein.



■ Gute Nacht! Das Ekel-Insekt zerquetscht gerade den Kopf unserer Heldenfigur.



■ Unter Freunden: Der Armorines-Kollege gibt nützliche Ratschläge.

abscheulichsten Kreaturen zu tun: Mannshohe Ameisen, gigantische Spinnen und klebrige Käfer lauern hinter jeder polygonalen Ecke – ein falscher Schritt, und Ihr haucht Euer Leben in Form einer meterhohen Blutfontäne aus. Doch was wäre ein First-Person-Shooter ohne ausreichend Verteidigungsmöglichkeiten – Ihr gebt der Chitin-Brut ordentlich Contra. Mit Lasergewehr, Strahlenkanone und Raketenwerfer rückt Ihr den Bestien auf die Pelle – auf dem Bildschirm tobt zu jeder Zeit das volle Leben. Ist die Basis bis in den letzten Winkel gesäubert, steht ein echter Klimaschock ins Haus. Im brasilianischen Dschungel wimmelt es ebenfalls von nervigem Getier. Angriffslustige Tropen-Käfer haben es sich in mystischen Tempeln bequem gemacht – es liegt ganz alleine an Euch, diesem Treiben Einhalt zu gebieten. Weiter geht's in der ägyptischen Wüste, wo Ihr Euch im Tal der Könige heiße Gefechte liefert. Behaltet Ihr auch hier die Oberhand, erwartet Euch im geheimen Alien-Versteck das letzte Gefecht um das Schicksal der Menschheit. Wer Zeit und Mut besitzt, kann nebenbei noch den ein oder anderen geheimen Abschnitt erforschen. Doch Vorsicht: Alleine seid Ihr bei "Armorines: Project S.W.A.R.M " in keiner Sekunde.

Auch wenn die Alien-Abenteuer noch ein gutes Stück von der Fertigstellung entfernt sind, kann man die guten Ansätze deutlich erkennen. Dank Expansion Pak-Unterstützung erlebt Ihr Eure Streifzüge hochauflösend – aber das gehört bei Acclaim inzwischen zum guten Ton. Auch sonst hat man nichts vergessen: Neben einem Vier-Spieler-Deathmatch gibt's auch einen kurzweiligen Team-Modus. Mit einem Freund und vereinten Kräften zieht Ihr in den Kampf – und seht Euch mit ungewöhnlich Insekten konfrontiert. Auf diesen Aspekt sind die verantwortlichen Kreativköpfe besonders stolz. "Unser Spiel wird die ausgereifteste künstliche Intelligenz bieten, die man jemals in einem Videospiel erlebt hat", verspricht Howard Perlman, Produzent von "Armorines". "Wir haben das Angriffsverhalten der Insekten realitätsnah auf's Ausschwärmen ausgelegt. Das führt zu echter Multiplayer-Action. Der Spieler muß sich mit schlauen Gegnermassen auseinandersetzen."

„Mit Lasergewehr, Strahlenkanone und Raketenwerfer rückt Ihr der Brut auf die Pelle“

Wir sind gespannt, ob man all die angepeilten Features auch kompetent umsetzen kann. Da aber bis zum Release im Winter noch einige Zeit verstreicht, machen wir uns keine ernsthaften Sorgen. Schon in einer der nächsten Ausgaben können wir Euch hoffentlich mit weiteren Infos versorgen und einen ersten Blick auf die PlayStation-Fassung werfen – Screenshots gibt's derzeit nämlich ausschließlich von der N64-Version. ■

info ID4 – Independence Day



Man kennt die Geschichte der "bösen Aliens ,die mal eben alles kaputt machen" schon zur Genüge. Besonders imposant wurde der Kampf Gut gegen Böse von Schwaben-Regisseur Roland Emmerich eingefangen. Die Story von „Independence Day“ ist zwar ebenso patriotisch wie dünn, was aber nichts am unbestrittenen Unterhaltungswert des SciFi-Streifens ändert. Besonders sehenswert: Das Duo "Schlau und Draufgängerisch", verkörpert von Jeff Goldblum (Die Fliege, Jurassic Park) und Will Smith (Prinz von Bel Air, Men in Black, Bad Boys), die in letzter Instanz Mutter Erde vor Gedeih und Verderb bewahren. Wer nicht zuviel Tiefgang erwartet, kann sich das zweieinhalbstündige Invasoren-Epos getrost ansehen – auch wenn die DVD leider noch immer nicht erschienen ist. Für Fans interessant: Auf LaserDisc findet Ihr die sogenannte "ID 4 – Special Edition". Für rund 200 DM gibt's Dolby Digital-Sound, ein schickes Klappcover und ein alternatives Ende.





Genre:	Action	Anbieter:	Acclaim
Spieleranzahl:	1-4	Entwickler	Probe
Veröffentlichung:	4. Quartal	Muster:	Acclaim





Text: Benedikt Plass

Jade Cocoon - Story of the Tamamayu

Einer der interessantesten Titel auf der E3 war Genkis "Jade Cocoon". Wer dachte, daß Rollenspiel-Spezialist Squaresoft die Konkurrenz mit seiner erfolgreichen Produkt-Palette eingeschüchtert hat, wurde am Stand von Anbieter Crave eines Besseren belehrt. Das in Amerika entwickelte Fantasy-Abenteuer zog vor allem aufgrund seiner herausragenden Präsentation etliche Messebesucher in seinen Bann. Wir hatten die Gelegenheit, eine spielbare Demo-CD unter die fun.generation-Lupe zu nehmen und können schon jetzt mit guter Gewißheit sagen: Alle Hobby-Helden dürfen sich schon mal auf einen heißen Rollenspiel-Spätsommer freuen.





INNOVATIVES MONSTER-MIXEN

"Jade Cocoon" beschreitet zwar nicht komplett neue Rollenspiel-Pfade, wird jedoch frischen Wind ins Genre bringen. In der Früh-Fassung des Genki-Machwerks beginnt Euer Abenteuer in einer urigen Hütte des Dorfes Syrus. Der smarte Hauptdarsteller trägt den klangvollen Namen Levant und sieht sich in der ersten spielbaren Demo-Version des potentiellen Genre-Hits zwei Frauen gegenüber: Auf der einen Seite blinzelt Euch neugierig die bildhübsche Mavoo zu, ihres Zeichen Magierin und Tochter der Dorfältesten Garai. Jene hat's sich auf der anderen Seite an einem wärmenden Lagerfeuer bequem gemacht. Bei einem Plausch mit dem ungleichen Paar erfahrt Ihr von den mysteriösen Vorgängen rund um das verschlafene Nest Syrus. Ihr seid der Sohn des Kokon-Meisters Riketz, doch der ist seit kurzem spurlos verschwunden. Aber was bitteschön ist überhaupt ein Kokon und warum ist dieses Objekt Namensgeber eines Videospiels? Ganz einfach: In "Jade Cocoon" dreht sich tatsächlich alles um Kokons, die Euer Hauptdarsteller üblicherweise wie einen Tornister über der Schulter trägt, damit sich kleine Monsterchen darin einnisten können. So wird auch eine Raupe erst dann zum wunderschönen Schmetterling, wenn sie sich im Kokon eingepuppt hat. Ähnlich sieht's im Rollenspiel-Universum von Nippon-Entwickler Genki aus: Ihr benutzt die Behälter zur Aufbewahrung eingefangener Monster. Die besorgt Ihr Euch im Kampf mit der "Capture"-Option. Levant spielt auf seiner magischen Flöte eine mysteriöse Melodie und holt sich die Feinde in den Kokon. Doch leider klappt das nicht immer:







■ Im Gegensatz zu Squares "Final Fantasy VII" erkennt Ihr Monster schon, bevor sie angreifen.



■ Puh, ist das heiß: Eurer liebevoll gezüchteten Kreatur wird ordentlich eingeheizt.





■ Um ein Monster einzufangen, spielt Levant eine magische Melodie auf seiner Flöte und verzaubert das Ungetüm – hoffentlich ist die Aktion erfolgreich!



■ Die liebliche Mavoo weiht Euch in den Umgang mit den Kokons ein.

Erst mit steigendem "Capture"-Level wächst die Wahrscheinlichkeit auf eine erfolgreiche Jagd. Euer Vater ist bereits ein geachteter Kokon-Könner, doch da der nun mal nicht da ist, braucht Ihr einen anderen Lehrer. Mavoo und Garai empfehlen Euch Koris, den besten Freund Eures alten Herren. Der soll Euch auf die gefährliche Monsterhatz vorbereiten und mit nützlichen Tips versorgen. Doch zuvor weihen Euch die beiden Dorfbewohnerinnen in die Eigenarten verschiedener Kokon-Typen ein: Grundsätzlich finden bis zu drei eingefangene Monster Platz In Eurem Zauber-Rucksack. Kreuzt Ihr ein beliebiges Ungetüm mit einem anderen, läßt das Ergebnis der fröhlichen Viecher-Paarerei nicht lange auf sich warten: Aus den zwei Monstern wird ein einzelnes Fabelwesen. Doch Ihr könnt die Prozedur nicht selbst vollziehen, nur Magierin Mavoo besitzt die Fähigkeit, die Monster zu vereinigen. Deshalb kehrt Ihr mit jedem ergatterten Scheusal zurück nach Syrus, um zwecks Züchtung neue Sorten erfinden zu lassen. Je mehr Ungetüme Ihr züchtet, desto besser. Denn die skurrilen Kreaturen sind Eure ständigen Begleiter auf dem Streifzug durch die"Jade Cocoon"-Welt. Kommt's zum unvermeidlichen Kampf, verwandelt Ihr Euch per Tastendruck selbst in Euer Zucht-Objekt und attackiert mit der Monster-eigenen Magie die Feinde. Denn nicht nur Abenteurer Levant sammelt Erfahrungspunkte und Zaubersprüche, auch seine anhänglichen Ungetüme verbessern im Laufe des Spiels ihre Fähigkeiten. Insgesamt trefft Ihr auf über 150 Monster, allesamt mit eigenem Magie-Fundus und Spezial-Attacken ausgestattet. Übrigens: Für die End-Version von "Jade Cocoon" will man noch zwei Extra-Spiele mit auf die CD pressen. Im "Arena"-Mode bekämpfen sich Eure Monster mit denen eines Freundes – da zeigt sich, wer der bessere Züchter ist. Denn die Viecher sollten nicht wahllos, sondern nach bestimmten Kriterien gekreuzt werden. Mixt Ihr zwei kräftige, aber auch gleichermaßen behäbige Wesen zu einem neuen, ist das Endresultat mit Sicherheit eine Kampfschnecke: Die ist zwar bärenstark, kann den gegnerischen Attacken jedoch kaum ausweichen.

"Die skurrilen Kreaturen sind Eure ständigen Begleiter auf dem Streifzug durch die Welt von ·Jade Cocoon·."

ABENTEUER IM EDEL-LOOK

"Jade Cocoon" hält nicht nur spielerisch mit den beliebten Square-Krachern mit: Vor allem die detaillierten Polygon-Figuren sehen schon jetzt hervorragend aus. Die "Jade Cocoon"-Charaktere wirken weit weniger eckig als die dreidimensionalen Kämpfer aus "Legend of Legaia" oder "Final Fantasy VII". Auch die gerenderten Hintergründe beeindrucken mit optischen Spielereien. Die Demo-CD führt Euch durch überwucherte Dschungelpfade , vorbei an gigantischen Stein-Massiven und versetzt Euren Helden – wenn auch nur für kurze Zeit – mitten in die phantastische Fantasy-Welt. Die Zauber-Effekte im Kampfgeschehen glänzen mit authentischen Lichtreflexionen und kunterbunter Farbenpracht. Die Entwickler wollen dem Square-verwöhnten Rollenspiel-Konsolisten einiges bieten – wenn das fertige Produkt das hält, was es schon jetzt verspricht, könnt Ihr Euch tatsächlich auf einiges gefaßt machen. Kristallklare Sprachausgabe und fantasievolle Musik-Themen unterstützen gekonnt die Fantasy-Stimmung, auch die deutsche Fassung soll mit vollständig lokalisierten Wortgefechten aufwarten. Wir hoffen auf ebenso motivierte Synchronsprecher wie die der amerikanischen Vorab-Version, denn die wirken sich bis hier her wirklich positiv auf die Atmosphäre aus. Im September soll's soweit sein: Crave plant einen Simultan-Release – sowohl in den USA, als auch in heimschen Konsolen-Gefilden wird's dann fröhliches Monster-Mischen geben. ■

PlayStation

Genre:	Rollenspiel	Anbieter:	Crave
Spieleranzahl:	1	Entwickler	Genki
Veröffentlichung:	September	Muster:	fun.generation

Text: Andreas Ulrich, Fabian Döhla

Resident Evil 3: Nemesis


■ Daneben! Wir haben leider nur die Ketchup-Flasche in der Brusttasche des Untoten zerschossen.


■ Nur kein feuchtes Höschen bekommen! Erklimmt die Leiter und entgeht somit den Fluten.

Raccoon City kommt nicht aus den Horrorschlagzeilen – schon wieder, oder besser noch immer, schlurfen angefaulte Zombies durch die Hinterhöfe der bemitleidenswerten Kleinstadt. "Resident Evil 3: Nemesis" lüftet die Geheimnisse um das Schicksal der "STARS"-Truppe, die im ersten Teil des Horror-Epos die Brut der Umbrella-Corporation aus den geheimen Forschungslabors vertrieben hat. Ein kurze Rückblende: Chris Redfield und Jill Valentine schafften es, in letzter Minute mit Ihren Kameraden aus der Horror-Villa zu fliehen. Erleichtert, den G-Virus eingedämmt zu haben, lehnten wir uns entspannt zurück und erholten uns von Kampf gegen die Capcom-Bestien. Leider haben wir die Rechnung ohne die Bazillen gemacht: Die hartnäckigen Biester entwischten der Quarantäne und schlichen sich hinterlistig nach Raccoon City. Ahnungslose Bürger schnauften die mörderischen Bakterien ein und verbreiteten die grausame Pest unter der Bevölkerung. Die Menschen mutierten zu willenlosen Zombies, deren einziger Trieb darin besteht, gesunden Personen die Hauer in die Kehle zu rammen.

Zu diesem Zeitpunkt erreichten Claire und Leon die verwunschene Stadt und wurden in den Strudel der Ereignisse von "Teil 2" gezogen. In ihrem Kampf gegen die untoten Horden der Umbrella-Corporation durftet Ihr den beiden nur für begrenzte Zeit zur Seite stehen, dann wurde Capcoms Gruseladventure von der BPJS aus den deutschen Verkaufsregalen verbannt.

Die Chronik des Horror-Abenteuers ließ einige Fragen offen – ok, auch Leon und Claire sind dem grausigem Tod entkommen, aber was passierte vor Teil zwei mit Chris Redfield? Welchem Horror wurde Jill Valentine ausgesetzt? Endlich lüftet Capcom das Geheimnis um das Schicksal der Helden aus dem ersten Teil der erfolgreichen "Resident Evil"-Saga. Zumindest erfahrt Ihr, was Jill nach der Landung in Raccoon City widerfuhr. Eins ist schon jetzt sicher – ihren verdienten Urlaub konnte die Polizistin nicht antreten. Statt Sandstrand und Sonnenschein erwartet die Einzelkämpferin ein weiterer mörderischer Konflikt, mit halb verfaulten Monstern in zwielichtigen Gassen und dunkler Nacht. Wie im indizierten Vorgänger stolpert Jill von einem grauenvollem Szenario zum nächsten. Ganz





■ Kurzer Dialog unter Freunden! Dieser unfreundliche Geselle verfolgt Euch durch's ganze Spiel.



■ Schon wieder! Die nervigen Krähen gehen Euch ans Gehirn.





■ Und Tschüß! Die gewaltige Explosion zerreißt die Zombies in zahlreiche Einzelteile.



■ Hot Dog? Aus dem Flammenmeer wird die leichtbekleidete Jill von einem Höllenhund attackiert.

allein auf weiter Flur ist die kämpferische Frau aber nicht – Carlos Oliveira unterstützt Euch bei der Zombiejagd. Während des Spiels wird immer wieder umgeschaltet: Zwar schlagt Ihr Euch primär mit Jill durch das Inferno, habt aber auch Passagen mit dem geheimnisvollen Carlos zu bewältigen. Seine Aufgabe: Als Mitglied der Umbrella Biohazard Countermeasure Force (UBC) möglichst viele Überlebende retten. Was er nicht weiß: Umbrella ist zum einen für das Unglück verantwortlich und schmiedet zum anderen finstere Pläne. Eines steht fest: Man rettet niemanden nur um des Lebens Willen. Schon obligatorisch: Zwei weitere Personen sorgen für die notwendige Rahmenhandlung: Die Russen Michael Victor und Nicholai Zinoviev sind von ihrer Bedeutung mit Ada und Sherry gleichzusetzten. Und was wäre ein "Resident Evil" ohne verzweigte Nebenschauplätze?

BUSINESS AS USUAL

Die ganze Stadt scheint vom G-Virus befallen: Beamte, Arbeiter und Passanten schlurfen hinter der Polizistin her. Auf Knopfdruck reißt sie ihren Revolver aus dem Halfter und durchsiebt die willenlosen Bestien. Am Spielprinzip wurde dabei wenig verändert: Immer noch ist Munition Mangelware und Medipacks sind sehr gefragt. Animationen und Kulissen wurden sogar noch schöner gestaltet, und die Schar an Monstern würde um einige Polygonemodelle erweitert – Capcom spricht von über zehn unterschiedlichen Höllenkreaturen. Kampferprobte Zombie-Jäger finden sich sofort zurecht. Capcom verzichtet im dritten "Resident Evil" Teil auf Innovationen - Steuerung und Menüführung wurden fast hundertprozentig übernommen. Lediglich das Abmurksen am Boden kriechender Gegner wurde erleichtert. Das ständige Eintreten auf die morschen Köpfe entfällt, ein platzierter Blattschuß erledigt das Problem präziser, schneller und mit weniger Sauerei. "Resident Evil: Nemesis" leitet Euch mehr durch die luftigen Straßen und Gassen von Raccoon City. Das zu erforschende Areal ist weit größer als früher, von Ladepausen mit aufschwingenden Türen bleibt Ihr also nicht verschont. Horror-Fans werden mit dem neusten "Resident Evil" Teil erneut glücklich: Zahlreiche Schockeffekte treiben den Adrenalinspiegel nach oben – schlaflose Nächte sind garantiert. Neben "Code Veronica" für Segas Dreamcast und "Resident Evil Zero" für N64, ist "Nemesis" das dritte Horror-Szenario, das derzeit von Capcom ausgebrütet wird. Während die N64-Version lediglich ein Neuaufguß des (indizierten) zweiten Teils ist, erwartet Euch in den anderen beiden Neuerscheinungen eine komplett neue Story. Für die unter Euch, denen die ständige Zombie-schlachterei langsam zum Halse heraushängt, hat Capcom auch das passende Spiel parat: Mit "Dino Crisis" erwartet Euch der eigentliche Nachfolger zur "Resident Evil" Serie, der mit einigen Innovationen aufwarten kann. Näheres lest Ihr in dieser Ausgabe der **fun.generation** auf den Seiten 96 bis 99 nach. ■

info
Ich weiß noch immer, an wem Du letzten Sommer genagt hast

11. Mai: Berichte über seltsame Vorfälle in Racoon City häufen sich.
17. Mai: Ein weiterer dubioser Vorfall – Genmutationen im Flora-Labor.
20. Mai: Verstümmelter Körper eines Anhalters gefunden.
16. Juni: Hunde-ähnliche Monster in den Arklay Bergen gesichtet.
9. Juli: Die Straße, die zum Fuß der Arklay Berge führt, ist blockiert.
22. Juli: Wesker bekommt von Umbrella den Auftrag, die S.T.A.R.S.-Einheit zu verraten, Proben zu sammeln und das Labor zu vernichten.
8. August: Chris, Jill und Barry machen sich auf den Weg zum Raccoon Police Department um den Vorfall aufzuklären – sie scheitern.
24. August: Chris entdeckt, das Umbrella an dem neuartigen G-Virus arbeitet. Er verläßt das Umbrella Hauptquartier um seine Nachforschungen in Europa fortzusetzen.
15.Sept.: Heimlich, still und leise werden Menschenversuche mit dem G-Virus durchgeführt.
20. Sept.: Ein geheimnisvoller Agent wird an der Stadtgrenze von Racoon City durch die Polizei gestört. Ein Umbrella-Mitarbeiter?
26. Sept.: Das Polizei-Hauptquartier von Raccoon City wird von Zombiehorden überrannt. Die Verbindung zur Außenwelt ist abgeschnitten.
27. Sept.: Die Polizei scheitert mit ihren Bemühungen, das schreckliche Geschehen einzudämmen. Zum ersten Mal werden "Licker" gesehen.
29.-30. Sept.: Die Ereignisse überschlagen sich – Ihr greift ins Spiel ein.

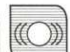
"Resident Evil 3: Nemesis" beginnt also noch vor „Teil 2", erstreckt sich aber zudem über einen längeren Zeitraum.











Text: Daniel Johannes



■ Idyllisch wie im Ewok-Dorf: Die außerirdische Sippe findet sich zur nächtlichen Beratschlagung zusammen.



■ Verständigungsprobleme? Die knuffigen Außerirdischen sind ebenso hilfsbereit wie zutraulich...



Jet Force Gemini

Krawall im All: Rare stößt auf fremde Planeten und präsentiert uns mit "Jet Force Gemini" einen Space-Shooter der besonders brillanten Art. Wieder einmal brennt die Luft im Weltraum: Der üble Tyrann Mizar will einen interstellaren Krieg anzetteln – ein Gedanke, der bei allen Bewohnern der Galaxie für Unruhe sorgt. Nun ist es Eure Aufgabe, die drohende Gefahr abzuwenden und den wahnsinnigen Fiesling in seine Schranken zu verweisen. In der Haut der Freiheitskämpfer Juno und Vela rüstet Ihr Euch zum Kampf – Unterstützung erhalten die tapferen Zwillinge (=Gemini) von Lupus, dem Wunder-Wauwau. Der treue Vierbeiner fungiert nicht nur als Schmuse-Hündchen, sondern rückt außerdem mit schwerem Geschütz vor – auf seinem Rücken trägt der Bettvorleger eine durchschlagskräftige Wumme, mit der er bei Bedarf den Weg freiräumt. Hindernisse und Gegnerscharen werden einfach weggepustet. Überhaupt geht das dynamische Trio bei Durchführung der Mission rigoros vor: Futuristische Cyber-Waffen und Laserkanonen gehören noch zum Standard-Arsenal der motivierten Krieger-Riege – bei Konfrontationen mit größeren Gegner-Brocken packt Ihr schon mal den Raketenwerfer aus. Um die insektoide Alien-Brut zu besiegen, ist derartiges Geschütz auch unerläßlich – der ganze Planet ist von ekligen Chitin-Monstern verseucht. Ob gigantische Käfer, bissige Ameisen oder mutierte Riesenlibellen – furchteinflößend ist die außerirdische Schar mit ihren Klauen, Scheren und Beißzangen allemal. Rare konzipierte den grafisch hochwertigen Future-Shooter dementsprechend Action-orientiert: Die Schlacht gegen die Insekten steht ganz klar im Vordergrund – nicht selten artet eine Schießerei in wildem Geballere aus; feuert Ihr blindlings in die gegnerische Front, fliegen die Körperteile in alle Himmelsrichtungen. Doch keine Angst – neben spaßigen Schußgefechten kommt auch Euer Forscherdrang nicht zu kurz. Die weitläufigen Areale wollen genau unter die Lupe genommen werden – erst wenn alle Feinde besiegt sind, öffnet sich der Level-Ausgang.

TRIO MIT VIER FÄUSTEN – UND VIER PFOTEN

Langeweile kommt so schnell jedenfalls nicht auf – in den über 120 Abschnitten wird nämlich jede Menge Abwechslung geboten.



■ **Mit vollem Speed geht's durch den Tunnel: Die Rennsequenz erinnert an diverse Future-Racer.**



■ **Auge in Auge mit dem Gegner: Zielt Ihr auf einen Feind, wird die Spielfigur transparent.**



■ **Kein Rare-Spiel ohne Tiere: Cyber-Kläffer Lupus leistet hilfreiche Dienste.**



■ **Gigantisch und gefährlich: Mit dem Riesen-Hirschkäfer ist nicht zu spaßen.**



■ **Gar nicht so dumm: Die Insekten beweisen Intelligenz und verstecken sich hinter den Fässern.**



■ **Genialer Spiegeleffekt: Über die grafische Brillanz staunt sogar der Außerirdische...**



"Feuert Ihr blindlings in die gegnerische Insekten-Front, fliegen die Körperteile in alle Himmelsrichtungen."

Ihr rennt nicht nur durch die atmosphärisch gestalteten Landschaften hindurch und schießt alles ab, was sich bewegt, sondern müßt nebenbei noch Euer Gehirn einschalten. Immer wieder stoßt Ihr auf Hindernisse und Endbosse, die Ihr nur mit einem bestimmten Charakter bewältigen könnt – wer von den drei Protagonisten der richtige ist, müßt Ihr situationsbedingt herausfinden. Auf Knopfdruck schaltet Ihr beliebig zwischen Juno, Vela sowie Lupus hin und her – jede Figur hat ihre ganz individuellen Fähigkeiten. Während Euer agiler Köter besonders hoch springen kann (Mini-Triebwerke unter den Pfoten machen es möglich), hat Vela als einzige Ihren Freischwimmer gemacht, und taucht in tiefe Gewässer ab. Zu guter Letzt kann Juno mit Asbest-Stiefeln begeistern – das feuerfeste Schuhwerk erlaubt Euch, wie ein Fakir durch die Flammen zu laufen. Bei all den Gefahren ist die richtige Ausrüstung das A und O: Im Laufe des Spiels rüstet Ihr Eure tapfere Gruppe zu robust gepanzerten Hi-Tech-Kriegern auf – im Cyborg-mäßigen Mecha-Outfit erscheinen die sympathischen Abenteurer gleich doppelt gefährlich. Im neuen Look wirken die drei Freunde nicht nur schicker, bessere Rüstungen bringen auch zusätzliche Fähigkeiten – zuvor unerschließbare Terrains dürfen erkundet, unzugängliche Wege beschritten werden. Wem es per pedes zu mühselig wird, der steigt in Panzer oder Speed-Racer um und tuckert durch unwegsames Gelände oder braust durch düstere Minen-Schächte.

Herausfordernde Aufgaben sorgen für den nötigen Tiefgang: Anfangs müßt Ihr beispielsweise sämtliche verstreuten Einzelteile eines Flugroboters aufstöbern. Habt Ihr die Fragmente wieder zusammengesetzt, bietet der kleine blecherne Geselle bereitwillig seine Dienste an – zukünftig warnt Euch die hilfsbereite Blechdose vor feindlicher Artillerie und gibt Auskunft über geöffnete Level-Ausgänge. Besonders nett von ihm: Er gewährt Euch Zugriff auf den Zwei-Spieler-Team-Modus – hier kann ein menschlicher Mitstreiter jederzeit ins Spielgeschehen eingreifen und Euch im Kampf unterstützen. Wer spaßige Sessions mit mehreren Freunden plant, freut sich über die verschiedenen Multiplayer-Modi: Liefert Euch im viergeteilten Split-Screen heiße Schießereien oder jagt im Kopf-an-Kopf-Rennen über die Planetenoberflächen – Action ist



garantiert. Doch stehen Euch die Mehrspieler-Modi nicht von Anfang an zur Verfügung – die müssen nämlich erst freigespielt werden.

Sowohl technisch als auch spielerisch machte "Jet Force Gemini" einen mehr als soliden Eindruck: Die ebenso farbenfrohe wie scharfe Grafik sorgt für das richtige Flair, und Spaß machen wird der Action-Shooter mit Sicherheit – schließlich handelt es sich um einen Rare-Titel. ■



Genre:	Action-Shooter	Anbieter:	Nintendo
Spieleranzahl:	1-4	Entwickler	Rare
Veröffentlichung:	September	Muster:	Nintendo




Text: Daniel Johannes

Perfect Dark

Ihr Name ist Dark, Joanna Dark!
Wenn Rare schon nicht James Bond zu neuem Konsolen-Leben erweckt, muß eben jemand anderes in die Fußstapfen des berühmten Geheimagenten treten. Auch die vollbusige Joanna ist im Spionage-Geschäft nicht ganz fremd, und wird unverhofft in mysteriöse Vorgänge verwickelt. Sind die aufregenden Abenteuer der Doppelnull an Wahnwitz schon beinahe nicht mehr zu überbieten, setzt "Perfect Dark" noch einen oben drauf. Statt tapfer irgendwelche Terroristen außer Gefecht zu setzen, oder mit Hi-Tech-Spielzeug aus Q's Kreativ-Schmiede zu begeistern, verschlägt es Miss Dark in die Zukunft. Im Jahre 2023 treibt die dataDyne-Corporation dunkle Machenschaften: Die Firma arbeitet im Geheimen mit einer außerirdischen Rasse zusammen – welche Ziele sie verfolgt, bleibt zunächst unklar. Die "Skeedar", wie sich die fremden Wesen nennen, stehen wiederum im Clinch mit den "Grays" – die kleinen grauen Außerirdischen mit den großen schwarzen Augen kennen aufmerksame Mystery-Fans bereits aus der TV-Serie "Akte X". So kommt es also zum Kampf zwischen zwei Fronten – jedoch mit vier Parteien: Während sich dataDyne mit den Skeedar zusammenschließt, formiert Ihr Euch mit den Grays zum Team. Dann kann die futuristische Science-Fiction-Schlacht auch schon losgehen: Wie 007 muß auch Rares attraktiver Lara Croft-Verschnitt je nach Level bestimmte Missionen erfüllen – nicht ohne Grund erinnert der seit langem angekündigte Ego-Shooter in vielen Punkten an "Goldeneye".



PERFECT WORLD?

Anfangs sollt Ihr einen verschleppten Wissenschaftler retten: Der Akademiker ist für die größenwahnsinnigen dataDyne-Initiatoren zum Sicherheitsrisiko geworden – seine geheimen Forschungen könnten das große Geheimnis um die intergalaktische Zusammenarbeit lüften, und das Projekt wäre zum Scheitern verurteilt. Gelingt es Euch noch relativ problemlos, den entführten Professor zu befreien, werdet Ihr später immer tiefer in die üblen Machenschaften hineingesogen. Mit der Zeit erfahrt Ihr, daß das zunächst lösbare Problem weitaus umfassender ist, als zunächst vermutet: Ihr werdet Teil eines interstellaren Krieges – die Konflikte zwischen den beiden Alien-Rassen sind überaus ernst und für die gesamte Menschheit bedrohlich.

Wie Mr. Bond durchlebt Joanna das Abenteuer in drei unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen – Ihr entscheidet zu Beginn selbst, wie



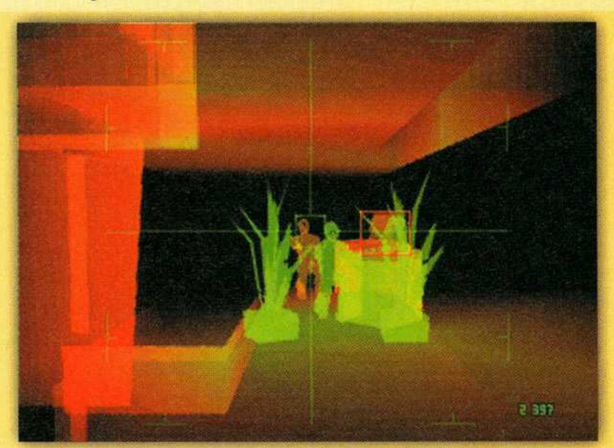
■ Atmosphärisch: Von der Raumstation aus erkennt Ihr im Hintergrund den Mond.



■ Der Mann, der zuviel wußte? Bei strömendem Regen schleicht Joanna durch die Nacht.



■ Déjavu? Der Vierspieler-Modus erinnert uns an irgendeinen anderen Ego-Shooter. Aber an welchen bloß?



■ Ertappt: Mit dem Röntgen-Gewehr spürt Ihr den Feind auch hinter dem Versteck auf.



■ Zukunftsmusik: Die schwebenden Autos erinnern an Science-Fiction-Streifen wie "Blade Runner" und "Das fünfte Element".

anspruchsvoll Gegner und Missionen sein sollen. Nicht nur der Feind wird also hartnäckiger, auch die Aufträge gestalten sich zunehmend heikler und verzwickter. Anstatt einfach sämtliche Wachen eines Areals zu eliminieren, müssen dann beispielsweise Überwachungskameras ausgeschaltet, Wertgegenstände aus einem Tresor entwendet oder ein Wissenschaftler zur Zusammenarbeit überredet werden. Nur die richtige Taktik führt hier zum Erfolg: Könnt Ihr das kluge Kerlchen im dataDyne-Komplex davon überzeugen, seinen Brötchengeber zu verraten, gewährt er Euch Zugriff zum zentralen Computer-Netzwerk – der Informationsfluß ist gesichert. Doch nicht nur die richtigen Entscheidungen führen zum Erfolg, auch Eure Handlungen beeinflussen das Spielgeschehen.

Interaktion mit der Umgebung wird dabei besonders groß geschrieben – die Zeiten, in denen Eure Waffe nicht einmal Einschußlöcher in der Polygon-Umgebung hinerläßt, sind vorbei. Mit dem Zerschießen von Scheiben und Scheinwerfen ist es aber auch nicht getan (Bond-Fans wissen, wovon wir sprechen) – im neuen Rare-Streich habt Ihr vollen Handlungsfreiraum. Ihr müßt Schalter aktivieren, Räume inspizieren und Euch mit den Grays verständigen.

Bei all den fremdartigen Wesen in "Perfect Dark" freut sich der Konsolen-Scharfschütze auch mal über bekannte Gesichter. Dazu hat Rare ein ganz besonderes Feature in petto: Wer eine Game Boy Camera besitzt, wird bald zum Hobby-Fotographen. Eure individuellen

"Zu den Höhepunkten des Spiels zählt der Ritt auf einem futuristischen Hover-Bike."

Schnappschüsse von Kollegium und Verwandtschaft landen nach dem Ausdruck nicht mehr an der heimischen Pinnwand, die digitalen Aufnahmen finden anderweitig Verwendung. Das Wunder-Accessoire heißt Transfer Pak (liegt in Japan dem N64-Titel "Pokémon Stadium" bei): Stöpselt Ihr das Verbindungs-Tool zwischen Game Boy Camera und Nintendo 64-Controller, könnt Ihr Eure Snapshots direkt in Euer Modul laden. Wolltet Ihr Eurem Vorgesetzten oder Ziehvater also schon immer mal die Rübe runterschießen, ist das nette Gimmick für Euch unerläßlich: Einfach ein Foto schießen, in die "Perfect Dark"-Cartridge transferieren und die Digi-Visage auf einen Gegner kleben – schon läuft die verhaßte Person über den Bildschirm, und direkt in Eure Schußlinie.

DARK WAR

Zu den Höhepunkten des Spiels zählt auch der Ritt auf einem futuristischen Hover-Bike: Zwischendurch sorgt die unterhaltsame Renn-Einlage für Abwechslung und frischen Wind. Ebenfalls innovativ: Der Einsatz verschiedener "Helfer". Wie Natalya in "Goldeneye" stehen Euch in manchen Abschnitten befreundete Charaktere zur Seite, die Euch im Gefecht oder beim Lösen von Rätseln behilflich sind. Eure digitalen Kumpels gehen dabei überaus intelligent vor – im Gegensatz zu Bonds russischer Freundin rennt Joannas Bekanntenkreis nicht blindlings ins Kreuzfeuer. Löblich auch die zahlreichen Spielmodi: Im "Deathmatch"-Modus tretet Ihr wahlweise gegen clevere Computergegner oder gegen bis zu drei menschliche Gegenüber an – auch hier hat man sich wieder stark am Bond-Titel orientiert. Kenner des inoffiziellen Vorgängers freuen sich zudem über zwei bekannte 007-Level – "Complex" und "Temple" stehen für ausgelassene Vernichtungs-Orgien zur Verfügung.

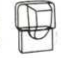
Filmkenner werden sich stellenweise an den Schwarzenegger-Reißer "Eraser" erinnern – wie Arnie läuft auch Joanna mit Hi-Tech-Waffen durchs Areal: Eine mit Röntgen-Scope bestückte Sniper-Rifle schützt die Gegner auch im besten Versteck nicht vor Euch. Mit der Wunder-Wumme stöbert Ihr Eure Feinde noch im letzten Eck auf.

Auf interessante Features könnt Ihr Euch also schon mal freuen – ob "Perfect Dark" den Titel "inoffizieller Bond-Nachfolger" verdient hat, wird sich noch herausstellen – wir halten Euch auf dem laufenden. Keep watching the sky... ■



Genre:	Ego-Shooter	Anbieter:	Nintendo
Spieleranzahl:	1-4	Entwickler	Rare
Veröffentlichung:	4. Quartal	Muster:	Nintendo





Text: Daniel Johannes

Donkey Kong 64

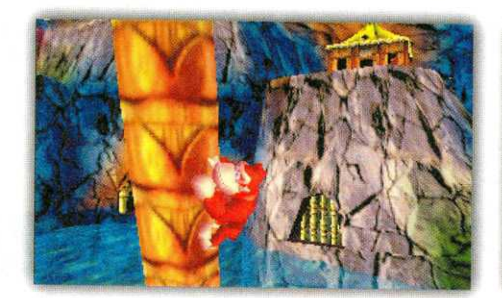
Na endlich! Wollte Rare in der Vergangenheit nicht so recht mit der Sprache rausrücken, wußten eingefleischte Nintendo-Fans von Anfang an, daß Donkey Kong zurückkehrt – und für sein 64 Bit-Debüt hat sich der Kult-Affe ordentlich herausgeputzt. Das Staunen war auf der E3 ähnlich groß wie seinerzeit bei der Präsentation von "Donkey Kong Country" – wie damals überrascht das affenstarke Abenteuer um den agilen Gorilla mit schier unglaublicher Grafik. Dazu bediente man sich aller verfügbarer Mittel: Das vollbepackte 256 MBit-Modul (möglicherweise sind's am Ende sogar 512 MBit) unterstützt die 4-MB-Speichererweiterung – ohne Expansion Pak verweigert die Cartridge komplett den Dienst. Wer den RAM-Baustein noch nicht besitzt, braucht sich aber keine Gedanken zu machen: "Donkey Kong 64" soll im schicken Bundle zusammen mit der Erweiterung erscheinen – und das zum fairen Preis von etwa 119,- DM. Rare setzt also wieder einmal Maßstäbe – doch nicht nur grafisch beeindruckt das 3D-Jump'n Run. Die kunterbunte Dschungel-Hopserei bietet gewohnten Tiefgang – "Banjo-Kazooie" & Konsorten erscheinen im direkten Vergleich wie unausgereifte Test-Produkte. Was die fleißigen Engländer alles ins Modul gepackt haben, findet man sonst nicht einmal in drei Spielen – dabei griffen die Entwickler vor allem auf vorangegangene Titel aus eigenem Hause zurück. So beschränkt sich das Spielgeschehen nicht nur auf pure Jump'n Run-Action, jede Menge Zwischenspielchen und Spezial-Einlagen sorgen für Auflockerung im Busch. Neben dem obligatorischen Herumgehüpfe klammert sich Donkey wieder an Lianen fest, springt in explosive Holzfässer oder rattert in scheppernden Loren durch düstere Minenschächte. Ebenfalls auf der Special-Liste: Ein Kart-Ren-







■ Nußknacker: Der Armadillo ist ein harter Brocken – Donkey zückt seine Bazooka und feuert mit Kokosnüssen auf das Ungetüm.





■ Tauchkurs: Diddy schwimmt durch malerische Unterwasser-Welten...



■ Guter Schuß – der Steiß ist am Arsch: Der Kremling wird die nächsten Tage nicht sitzen können.



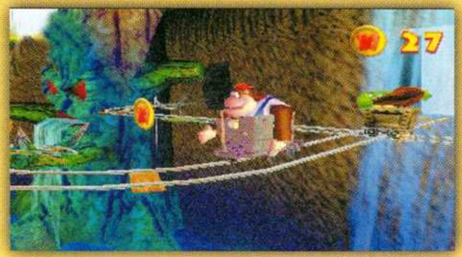
■ Getümmel im Weinkeller: Die kleinen Bonus-Games sind ziemlich spaßig.



■ Gewichtsrekord in 64 Bit: Paßt Ihr nicht auf, macht Euch der dicke Brocken platt.



■ Im hohen Bogen: Diddy hat den Raketenrucksack entdeckt und entfleucht dem Kremling durch die Lüfte.



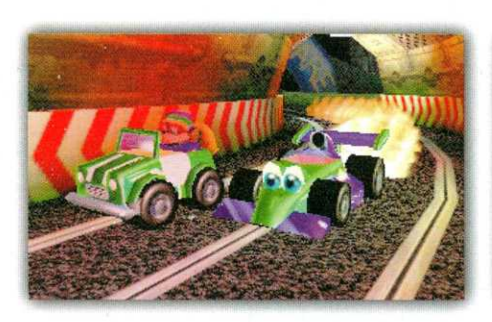
■ Schienen-Scherereien: Der Kremling ist mit 'nem dicken Knüppel hinter Euch her.

nen à la "Diddy Kong Racing", lustige Bootsfahrten auf dem Tropenfluß und Ego-Shooter-Action im "Goldn-eye"-Stil. Mangels Alternativen greift Euer Konterfei dabei auf Dschungel-typische Artillerie zurück: Statt der handelsüblichen Bazooka findet sich eine Behelfs-Wumme im heimischen Bambus-Schrank – mit der Kokosnuß-Kanone nehmt Ihr die gegnerische Kroko-Horde ins Visier.

ALLES BANANE!

Kein "Donkey Kong"-Abenteuer im Alleingang? Auch durch 64-Bit-Gefilde müßt Ihr nicht einsam tapsen – wie immer erhält Euer starker Held tatkräftige Unterstützung aus der Verwandtschaft. Habt Ihr die Super Nintendo-Abenteuer noch im Duo bestritten, turnt neuerdings eine ganze Affensippe durch den Dschungel. Donkey und Diddy kennt Ihr bereits, neu hinzugekommen sind Tiny, Lanky und Chunky Kong – die motivierte Truppe bildet ein dynamisches Quintett.

Jeder der Primaten hat individuelle Fähigkeiten – deshalb auch das große Affen-Aufgebot: Promi-Schimpanse Donkey brüstet sich nach wie vor mit seiner enormen Stärke, während Tiny mit Ihren Roto-Zöpfen für Aufregung sorgt – die Haarstränge werden kurzerhand zum Propeller umfunktioniert; klaffende Schluchten sind so kein Hindernis mehr. Wo und wann Ihr Eure Spielfigur auswechselt, müßt Ihr selbst entscheiden – die quirligen Jungspunde warten begierig auf ihren Einsatz. Oft landet Ihr in einer Sackgasse oder könnt ein tückisches Hindernis nicht überwinden.



Dann sind Eure Kumpels gefordert: Je nach Spielsituation will ein anderer Kong-Ableger gesteuert werden – habt Ihr das entsprechende Familienmitglied noch nicht rekrutiert, müßt Ihr umkehren und den benötigten Helfer erst aufspüren.

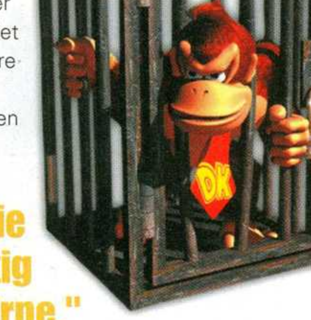
Ob Ihr auch wieder auf tierischen Freunden reiten dürft, ist derzeit noch unklar – wahrscheinlich bleiben Nashorn, Frosch und Elefant aber diesmal im Zwinger.

Vereinsamen werdet Ihr jedoch keineswegs: Anstatt auf animalischen Kollegen durchs Terrain zu galoppieren, dürft Ihr Euch mit menschlichen Gegenübern beschäftigen. Mittlerweile scheinen Multiplayer-Sessions bei Rare in Mode gekommen zu sein – auch "Donkey Kong 64" glänzt mit einem Mehrspieler-Modus. Im Deathmatch-Duell gibt sich die



fünfköpfige Urwald-Sippe gegenseitig eins auf die haarige Hohlbirne – zwar war von dem interessanten Modus noch nicht viel zu sehen, das Feature amüsiert aber schon jetzt.

Bis Ihr Euch in die tierische Dschungel-Hatz stürzen dürft, müßt Ihr Euch leider noch ein wenig gedulden – Donkey Kong wird erst gegen Ende das Jahres das Nintendo 64 unsicher machen. Dann werdet Ihr jedoch Eure wahre Freude an dem Titel haben – soviel können wir schon jetzt prognostizieren... ■



"Im Deathmatch-Duell gibt sich die fünfköpfige Urwald-Sippe gegenseitig eins auf die haarige Hohlbirne."



Genre:	Jump'n Run	Anbieter:	Nintendo
Spieleranzahl:	1	Entwickler:	Rare
Veröffentlichung:	4. Quartal	Muster:	Nintendo




Text: Benedikt Plass, Bildmaterial: Frank Michaelis



Crazy Taxi

Der Deutschland-Launch von Segas Dreamcast rückt immmer näher. Damit dieser - im Gegensatz zum Saturn-Start - erfolgreich ausfällt, will Sega das Videospielpublikum mit qualitativ hochwertiger Software versorgen. Mit der Automaten-Adaption von „Crazy Taxi" hat der Arcade-Riese einen vielversprechenden Titel in der Software-Pipeline.

Das Spielprinzip von Segas Action-Spektakel ist simpel wie fordernd zugleich: Ihr schlüpft in die Rolle eines Taxifahrers und versucht, Eure Fahrgäste schnellstmöglich von A nach B zu befördern. Das Spiel-Szenario ist in einer amerikanischen Metropole der 60er Jahre angesiedelt: Die Entwickler haben offenbar ein Faible für San Francisco, erinnert doch das Stadtbild sehr an die berühmte US-City.

„Ihr fühlt Euch frei wie in kaum einem anderen Spiel.

Ein deftiges Zeitlimit treibt Euch zu waghalsigen Kamikaze-Manövern – und das ist wörtlich zu nehmen. Ihr tuckert nämlich nicht nur brav über den Asphalt, sondern kürzt ab, was das Gaspedal hergibt. Ihr brettert über das Trottoir, heizt über frisch gemähte Rasenflächen oder funktioniert eine belebte Einkaufspassage zur Autobahn um – kreischende Fußgänger inklusive! In diesem Punkt erinnert die Taxi-Action zwar an Reflections´"Driver", doch ansonsten haben die beiden Produkte nicht viel gemeinsam. Denn in „Crazy Taxi" ist Realismus ein Fremdwort: Selbst der Meeresgrund ist vor Eurem Vehikel nicht sicher, an Fischen und Quallen vorbei gelangt Ihr ans andere Ufer. Die Bewegungsfreiheit trägt maßgeblich zum Spielspaß bei, Ihr fühlt Euch frei wie in kaum einem anderen Spiel. Was in normalen Rennspielen stört, ist in „Crazy Taxi" motivierendes Spielelement: Wer Hindernisse wie Telefonhäuschen, Parkbänke oder Verkehrsschilder ummäht, kassiert ordentlich Dollars – für Euch ein willkommenes Trinkgeld. Die große Kohle macht Ihr jedoch als blitzschneller Taxifahrer: Potentielle Passagiere erwecken Eure Aufmerksamkeit durch heftiges Winken – und sitzen die erst einmal in Eurem Taxi, gibt´s kein Entkommen mehr.



■ Selbst Straßencafés sind vor Eurem "Crazy Taxi" nicht sicher.



■ Kentucky schreit...Chicken – auch ein Taxifahrer hat mal ein Hühnchen zu rupfen.



■ Bei Euren rasanten Passagiertransporten passiert Ihr eine Pizza Hut-Filiale.



■ Wahnwitzige Drift-Einlagen verschrecken jeden Fahrgast!



■ Mit Eurem PS-Boliden nehmt Ihr selbst steile Treppen – Realismus werdet Ihr in Segas Action-Racer nicht finden.

BITTE ANSCHNALLEN!

Ein Foto am linken Bildschirmrand informiert Euch über den Wunsch des Fahrgasts. Grundsätzlich handelt es sich um markante Anfahrpunkte, die sich deutlich vom übrigen Straßenbild abheben. Eine weitere Anzeige zeigt Euch die Zielentfernung in Metern an. Da es in „Crazy Taxi" keine Stadtkarte gibt, müßt Ihr Euch perfekte Ortskenntnisse aneignen. Ein Pfeil am oberen Bildschirmrand hilft Euch grob bei der Orientierung und zeigt ständig in Richtung des Fahrziels. Und das ist auch bitter nötig: Denn die Uhr tickt und Ihr steht mächtig unter Strom. Außerdem machen Euch plötzlich auftauchende Autos und die nervige „Rush Hour" das Taxifahrerleben schwer.

Die Passagiere sind offenbar masochistisch veranlagt: Verursacht Ihr einen spektakulären Crash oder „slidet" besonders abenteuerlich um eine scharfe Kurve, stoßen sie laute Freudenschreie aus und schaukeln wie wild auf ihrem Platz herum.

Für die gekonntesten Fahrtechniken werdet Ihr mit harten Devisen belohnt: So gibt´s bspw. für den „Crazy Drift" ein fettes Entgelt.

Habt Ihr endlich den Anfahrtspunkt erreicht, wird abgerechnet. Abhängig von der Fahrtdauer, entlohnen Euch die Fahrgäste mal mit mehr, mal mit weniger Scheinen.

Witziges Detail am Rande: In der Taxi-Hatz werdet Ihr auf zahlreiche bekannte Firmengebäude treffen – Filialen von Levis, Tower Records, Kentucky Fried Chicken, Fila und Pizza Hut zieren die „Crazy Taxi"-Stadt.

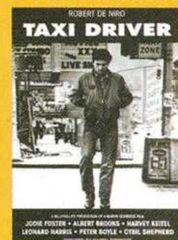
Für die musikalische Unterstützung engagierten die Entwickler populäre Independent-Bands wie „Bad Religion" und „Offspring" – die fetzigen Songs heizen die ohnehin schon dramatische Atmosphäre weiter auf.

„Crazy Taxi" wird mit Sicherheit für Aufsehen in der Videospielszene sorgen. Was wir bis jetzt sehen konnten, macht Appetit auf mehr. Wir halten Euch auf dem laufenden! ■



info "Taxi Driver"

Kleiner Film-Exkurs:



Die Idee zu "Crazy Taxi" entstammt möglicherweise einem Film-Klassiker: Bereits 1976 spielte Oscar-Preisträger Robert De Niro einen verschrobenen Taxifahrer – Martin Scorseses Milieu-Studie "Taxi Driver" erlangte innerhalb kürzester Zeit Kult-Status.

De Niro portraitiert in gewohnter Intensität die Figur des Vietnam-Veteranen Travis Bickle – ein isolierter Großstadt-Krieger, der sich den Fängen der Gesellschaft zu entziehen versucht. Stattdessen gerät er in den Strudel von Korruption, Ignoranz und Tristesse: Bickles Fahrgäste sind ebenso gestört wie die Kommunikation in der Millionen-Metropole New York. Dabei ist es eben das, was sich der vereinsamte Travis wünscht – Gespräche führen. Anspruchsvolle Gespräche, keine primitiven Unterhaltungen, wie er sie nachts mit seinen Kollegen in der Taxi-Zentrale führt. Er möchte seine Einsamkeit beenden – vielleicht die einzige Möglichkeit, nicht in dem deprimierenden Job unterzugehen.

Trost sucht der verklemmte Einzelgänger im Porno-Kino – mit hypnotischem Blick starrt er auf die Leinwand, mit seinen Gedanken eigentlich ganz woanders. Doch die Tage des Alleinseins sind gezählt: Im nächtlichen Großstadt-Dschungel steigt die 14-jährige Prostituierte Iris (gespielt von der jungen Jodie Foster) zu ihm ins Auto. Ihr Zielort: "Irgendwohin, nur weg von hier".



Bevor der überraschte Taxi-Fahrer den Gang einlegen kann, wird die Kleine brutal aus dem Wagen herausgezogen – ihr Zuhälter zerrt sie zurück auf die Straße. Zunächst aus den Augen verloren, bezahlt Bickle später die "Baby-Hure" um mit ihr ein Zimmer aufzusuchen. Derweil sich Iris bereits daran macht, den schüchternen Kunden auf andere Gedanken zu bringen, hat Travis alles andere als oralen Verkehr im Sinn.

Regisseur Scorsese schaffte es auf unglaublich überzeugende Art und Weise, dem Zuschauer das deprimierende Leben von Travis Bickle nahezubringen. Die düsteren Stilmittel Scorseses und De Niros überragende Darstellungskunst ziehen das Publikum in den Bann. Gegen Ende des Films entschließt sich Bickle, die liebgewonnene Prostituierte aus den Klauen ihres ebenso ignoranten wie brutalen Zuhälters zu befreien – und setzt dabei sein eigenes Leben aufs Spiel. Im blutigen Showdown schießt sich Travis durch die gegnerische Front – kaltblütig und sich selbst überschätzend arbeitet er sich zu Iris durch.

Wie für viele andere Rollen auch, scheute sich De Niro nicht, sein Aussehen für den Part des "Taxi Driver" zu verändern – mit Irokesen-Haarschnitt wirkt die Schauspiel-Ikone gleichermaßen gefährlich wie durchgedreht. Fest steht: Für Film-Fans und De Niro-Liebhaber ist "Taxi Driver" ein cineastischer Hochgenuß!

Dreamcast

Genre:	Action	Anbieter:	Sega
Spieleranzahl:	1	Entwickler	AM3
Veröffentlichung:	4. Quartal	Muster:	fun.generation

Text: Fabian Döhla

Metal Slug X

Mit "Metal Slug X" beschreitet Spielhallen-Riese und Neo.Geo-Erfinder SNK altbekannte Wege. Anstatt Euch mit futuristischen Optiken im Polygon-Gewand zu konfrontieren, setzt man auf die klassischen Sprites. Ganz im Stile der erfolgreichen "Contra"-Serie hüpft und ballert Ihr in einer zweidimensionalen Umgebung – Sidescrolling ist angesagt!

Vorweg gleich eine Warnung: "Metal Slug X" versteht sich keinesfalls als offizieller dritter Teil des Baller-Spektakels, sondern stellt vielmehr ein Update von "Metal Slug 2" dar – verfeinert mit einer Extra-Portion Animationen, neuen Waffen und noch mehr Zwischenbossen! Die spärliche Rahmenhandlung hat man unverändert übernommen – schlüpft in die Rolle eines Pixel-Söldners und sorgt auf der ganzen Welt für Recht und Ordnung.

Gekämpft wird ausschließlich von links nach rechts – von Experimenten hält man offenbar nicht viel. Dem Spielspaß tut's keinen Abbruch – der Simpel-Charme der Pixel-Pioniere bleibt unerreicht. Damit Ihr auch längere Zeit über den Bildschirm turnt, bedarf es zuerst einmal besserer Waffen. Die Standard-Wumme mit unendlich Munition leistet zwar zuverlässig ihren Dienst, bei größeren Gegnern fehlt es jedoch an der nötigen Durchschlagskraft. Der Schlüssel zum Erfolg liegt bei den zahlreichen herumkauernden Kriegsgefangenen. Erst wenn Ihr die armen Seelen von ihrem Schicksal erlöst, winken hilfreiche Extras. Unter ihrem zerschlissenen Mäntelchen tragen die bärtigen Kerle wuchtige Waffen oder die passende Munition. Nach einem blitzsauber gescharrten "Thank you" öffnet sich der Geschenkbasar – die eigentliche Schlacht kann beginnen. Das Waffenarsenal ist dabei genauso vielschichtig wie todbringend: Neben den Granaten, die Ihr von Beginn an mit Euch herumschleppt, warten Raketenwerfer, Laser, eine Schrotflinte und die "Heavy Machine Gun" auf exzessiven Einsatz. Ebenfalls praktisch: Mit dem Flammenwerfer sorgt Ihr in den gegnerischen Reihen für den richtigen Teint. Doch Vorsicht: Sämtliche Bonus-Waffen sind in Ihrer Anwendungsdauer limitiert. Nur durch fleißiges Sammeln von sogenannten "Bullet Items" stockt Ihr den Munitions-Vorrat auf. Sollten dennoch alle Stricke reißen, könnt Ihr Euch alternativ auch ans Steuer diverser "Fahrzeuge" setzen. Der Panzer ("Metal Slug") gehört zum obligatorischen Pflichtprogramm, das Flugzeug fügt sich ebenfalls hervorragend ins Kriegs-Szenario ein. Etwas ungewöhnlich, aber dennoch äußerst unterhaltsam, gestaltet sich der Ritt auf dem Kamel. An der Seite des Wüstenschiffes ist eine handliche Wumme installiert – Ihr gönnt den heraneilenden Besatzern keine ruhige Minute. Hat Euer Vehikel zu viele Treffer eingesteckt, legt Euch ein blinkendes "Out"-Symbol den baldigen Ausstieg nahe – verharrt Ihr dennoch im Fahrzeug, schrumpft Euer Lebenskonto um eine Einheit.



■ Brutal! Getroffene Gegner verlieren auf einmal ihr ganzes Blut.



■ Schnell weg! Gegen die Feuerkraft dieser Konstruktion seid Ihr im Nahkampf machtlos – attackiert aus sicherer Distanz!

■ Im Vergleich: Während bei "Metal Slug X" die Geschütztürme bei Nacht zerstört werden...



■ ...scheint bei "Metal Slug 2" an dieser Stelle die Sonne!



■ Für jeden Endgegner eine andere Taktik – zwischen den Turbinen läßt es sich aushalten.



■ Luftkampf! Über fehlende Abwechslung kann sich der "Metal Slug"-Söldner nicht beschweren.



■ In Sicherheit: Sobald Euer Held im Panzer sitzt, ist er vorläufig gegen feindlichen Beschuß immun.

info Die Metal Slug-Vorgänger!

Metal Slug (Neo-Geo, 1996)



Derbe Action direkt aus der Spielhalle – die "Metal Slug"-Söldner sorgten bereits vor über drei Jahren für knallharte Schießereien ohne Verschnaufpause. Anstatt mit Trend-Optik im Polygon-Look zu protzen, verwöhnt Entwickler Nazca mit detailverliebter Pixel-Pracht. Die PlayStation-Konvertierung war leider nur passabel – akuter Speichermangel hatte abgespeckte Detailwut zur Folge. Auf dem Saturn war's erträglicher, dafür lief aber ohne Speichererweiterung gar nix. Übrigens: Wer die unzensierte Version (mit Blutfontänen und fliegenden Köpfen) genießen will, sollte sich ein umgebautes Neo.Geo besorgen.

Metal Slug 2 (Neo.Geo, 1998)



Das heißersehnte Sequel erschien im letzten Jahr in der Spielhalle – das fette Modul folgte kurz darauf. Diesmal habt Ihr die Wahl aus vier Söldnern – Unterschiede zwischen den einzelnen Spielfiguren gibt's aber nicht. Dafür wurde die Animations-Anzahl nochmal deutlich erhöht. Derart viel verspielte Gimmicks findet Ihr in kaum einem anderen Spiel. Den hohen Gewaltfaktor hat man beibehalten – nie hauchten Pixel-Soldaten Ihr Leben so übertrieben aus. "Metal Slug 2" leidet zwar noch immer unter dem ein oder anderen Slowdown – Zocker mit "Contra"-Faible sollten dieses grafische Meisterwerk aber trotzdem gespielt haben.

DETAILVERLIEBTHEIT IN PERFEKTION

Die Entscheidung zugunsten von altbackenen Sprites kann man nur begrüßen. Ein derart aufwendig gestaltetes und verschwenderisch animiertes Spiel könnt Ihr lange suchen – Ihr werdet schlicht und einfach keines finden. Beispiele gefällig? Kein Problem: Befreit Ihr einer der betrübten Soldaten, so zieht Eure Spielfigur ein Messer und zerschneidet die Fesseln. Diese fallen zu Boden, der Gerettete salutiert und nimmt anschließend die Beine in die Hand. Die Anzahl an Animationsphasen übertrifft dabei sogar einige 2D-Prügler – Respekt. Selbst beim dritten Durchspielen entdeckt Ihr noch zahlreiche Details. Herumfliegende Köpfe, verängstigte Söldner, verstörte Zivilisten und hektische Befehlshaber lassen Euch schmunzeln – trotz übler Gewaltszenen nimmt sich das Geschehen auf dem Bildschirm selbst nicht ernst und schafft somit die schwierige Gratwanderung zwischen geschmacklos und humorvoll. Aus dem Lachen und Staunen kommt Ihr bei "Metal Slug X" nicht mehr heraus. In einem alten Bergwerk verwandeln Euch Mumien in Artgenossen – bis Ihr das Gegenmittel aufgespürt habt, lauft Ihr als wandelnde Küchenrolle durch die Landschaft. Ein weiteres Highlight: Attackiert Ihr ein Kriegsschiff, so beginnt ein Teil der Besatzung mit dem Abpumpen von eintretendem Wasser, während notorische Feiglinge wild fuchtelnd über Bord springen – herrlich! Habt Ihr die Nußschale trotz der verzweifelten Rettungsversuche versenkt, dürft Ihr beobachten, wie das feindliche Arsenal langsam untergeht – umschäumt von einer brodelnden Gischt. Zerstörte Gebäude und Schützenbunker lösen sich ebenfalls nicht einfach in Luft auf: Stein für Stein fällt alles zusammen.

Auch wenn wir lieber einen "echten" dritten Teil sehen wollen, hat "Metal Slug X" nichts von seiner Faszination eingebüßt. Die erneut verbesserten Animationen legen die Meßlatte noch höher, zudem sorgen neue Waffen und Hintergründe für Abwechslung. Im Zwei-Spieler-Modus geht schließlich derart die Post ab, daß Ihr vor lauter Action auf dem Bildschirm schnell die Zeit vergeßt. Erst wenn auch der letzte Fiesling die Waffen streckt, lehnt Ihr Euch entspannt zurück. Aber nur, um fünf Minuten später wieder von vorn anzufangen. "Metal Slug X" findet Ihr derzeit in der Spielhalle – eine Modulversion für das Neo.Geo erscheint in den nächsten Tagen. Die CD-Version folgt dann traditionell einen Monat später. Was Euch aber mehr interessieren dürfte: Ende des Jahres sollen die "Metal Slug"-Abenteuer auch für den Dreamcast umgesetzt werden. Feuer frei! ■



Genre:	Jump'n Shoot	Anbieter:	SNK
Spieleranzahl:	1-2	Entwickler:	Nazca Corp.
Veröffentlichung:	4. Quartal	Muster:	fun.generation

Text: Daniel Johannes

Dino Crisis



■ Wenn der kleine Hunger kommt: Leider nehmen die Saurier auf Euren Appetit keine Rücksicht...



■ Dinosaurier im Büro? Das spart den Aktenvernichter!

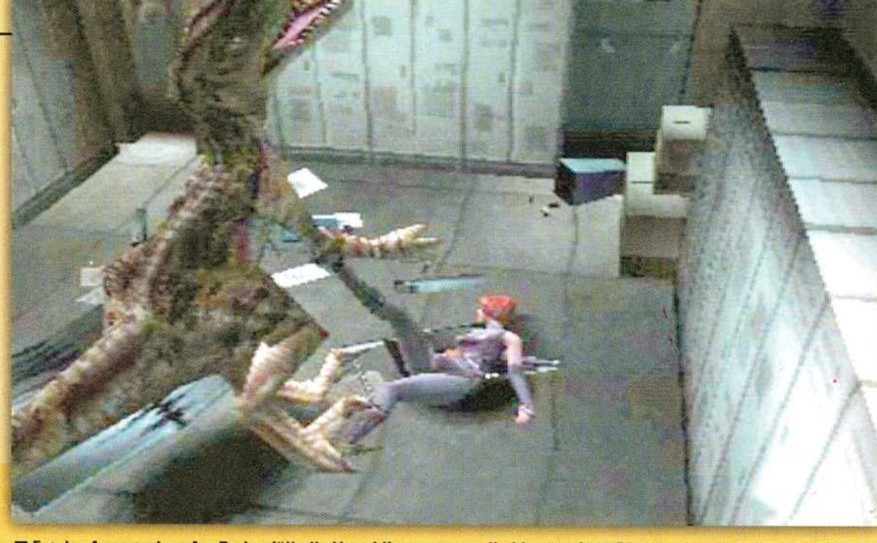


■ Flammendes Inferno: Die Flucht vor dem T-Rex gehört zum Aufregendsten, was "Dino Crisis" zu bieten hat.

Horror-Nachschub von Capcom: Die fleißigen Japaner schlafen nicht – und werkeln neben vier neuen "Resident Evil"-Sequels (Dreamcast, PlayStation, Nintendo 64 und Game Boy Color) noch an einem weiteren nervenzehrenden Adventure. Faulige Zombies werdet Ihr in "Dino Crisis" allerdings nicht finden – stattdessen dürft Ihr Euch mit widerwärtigen Dinosaurier-Horden herumschlagen. Wie im Filmvorbild "Jurassic Park" tummeln sich die Ur-Echsen auch im Videospiel auf einer einsamen Insel: Ibis Island ist Schauplatz des Schreckens – und nur Ihr könnt Ordnung in das tropische Tohuwabohu bringen. Ihr schlüpft in die Haut von Spezial-Agentin Regina – Euer Auftrag: Das mysteriöse Eiland erforschen, herausfinden, was passiert ist und Professor Kirk aufspüren. Der engagierte Akademiker führt seit einiger Zeit unglaubliche Experimente in seinem Geheim-Labor durch – fernab jeglicher Zivilisation. Der größte Traum des verkannten Genies ist die Entdeckung einer neuen Energiequelle: Mit Hilfe der "Clean Energy" könnte der gesamte Planet versorgt werden – die Erde kann endlich wieder atmen, der Umweltfrevel findet ein Ende. Ein ehrgeiziges und erstrebenswertes Ziel, das sich der Wissenschaftler da gesetzt hat – doch leider machen seit kurzem schreckliche Gerüchte die Runde – Professor Kirk ist offenbar verschwunden. Als Regierungsbeauftragte ist es nun Reginas Job, Kirk zu finden und dadurch detaillierte Erkenntnisse über seine Forschungsarbeit zu erlangen.

DINOSAURIER-KRISE

Daß die Mission kein Zuckerschlecken ist, bekommt Ihr schon bald am eigenen Leib zu spüren: Gefräßige Raptoren, Flugsaurier und der König aller Dinos, der Tyrannosaurus Rex, haben sich in dem Laborkomplex eingenistet. Woher die Ur-Riesen kamen? Man weiß es nicht... Fest steht jedenfalls, daß Ihr nur mit entsprechendem Waffen-Arsenal gegen die ledrige Brut bestehen könnt. Zahlreiche Mordinstrumente



■ Fataler Ausrutscher: Am Boden fällt die Verteidigung gegen die blutrünstigen Dinosaurier doppelt schwer.



■ Ist der Dino kurz unaufmerksam, bleibt Euch Zeit, Euch im Spind zu verstecken – leider ist der Schrank verschlossen...



■ Gewußt wie: Goodies sind nicht immer ohne weiteres erreichbar.



■ Mundgeruch? Zur Strafe feuert Ihr dem Saurier direkt in den Hals – dann kann auch der Rachen-Drachen nichts mehr machen.

finden in Reginas Rucksack Platz: Von der handlichen Pistole über die obligatorische Schrotflinte bis hin zum durchschlagskräftigen Groß-Geschütz – mit Hilfe Eures Inventars könnt Ihr die Dinosaurier noch einmal aussterben lassen. Bewährt innovativ: Die Möglichkeit, Teile Eurer Ausrüstung miteinander zu kombinieren. Wie bei "Resident Evil" lassen sich bestimmte Waffen mit den richtigen Bauteilen zur Wunder-Wumme aufrüsten - dann heißt es für Eure urigen Gegenüber "In Deckung gehen!", denn in "Dino Crisis" wird scharf geschossen. Die Schrotflinte beispielsweise wirkt in Verbindung mit Betäubungspfeilen äußerst beruhigend: Ein gut plazierter Schuß, und Eure Geschosse bohren sich in die schuppige Haut der Angreifer – benommen torkeln die Dinos umher und plumpsen schließlich bewußtlos zu Boden. Nun könnt Ihr Eurer Kreativität freien Lauf lassen: Pumpt die betäubten Bestien solange mit Blei voll, bis nur noch ein Haufen Gehacktes auf dem polierten Parkett zurückbleibt oder verpaßt ihnen ein paar kräftige Tritte in die empfindlichen Weichteile – schließlich steckt Euch noch immer der Schock in den Knochen, und Ihr wollt Euch abreagieren. Stupides Geballere ist aber die falsche Methode. Nur wer taktisch klug und wohlüberlegt vorgeht, kann seine eigene Haut retten und die Insel am Ende wieder heil verlassen. Überall in den verzweigten Gängen warten die bissigen Widersacher – meistens deuten unheimliche Schnauf- und Schlürf-Geräusche auf einen Dinosaurier hin.

VON WEGEN AUSGESTORBEN...

Neben dem Überlebenskampf gegen die Kaltblüter bietet "Dino Crisis" noch weitaus mehr: Gerade die typischen Rätsel halten Euch bei Laune – hier und da findet Ihr einen Hinweis auf die Geschehnisse im Labor oder einen nützlichen Gegenstand. Immer wieder stoßt Ihr auf wichtige Anhaltspunkte, die ein wenig Licht ins Dunkel der Storyline bringen. Mit der Zeit erforscht Ihr weitere Gebäude-Abschnitte – die Türen des futuristischen Bauwerks lassen sich mit speziellen "Schließ-Scheiben" entriegeln. Die findet Ihr entweder gut versteckt zwischen Labor-Mobiliar und Wissenschafts-Werkzeug oder Ihr erhaltet sie direkt vom Personal: Die Mitarbeiter sind jedoch meistens schon verstorben – Ihr zieht ihnen die Schlüssel kurzerhand aus dem blutge-

info: Die Dinos sind los

Wenn es darum geht, die Videospiele-Zunft in Angst und Schrecken zu versetzen, sind die Entwickler besonders kreativ: Ob Zombies, Werwölfe, Vampire, Geister oder Serienkiller – die ganze Bandbreite an furchteinflößenden Horror-Gestalten wird abgedeckt. Nicht selten hat man sich in der Vergangenheit der prähistorischen Giganten bedient: Dinosaurier findet man in Videospielen immer wieder. Nachfolgend eine kleine Auswahl der bekanntesten Digi-Dinos...

Jurassic Park (SNES, Mega Drive 1993)



Überlebenskampf auf Isle Nublar: In der Videospiel-Adaption des gleichnamigen Kinostoffs mußtet Ihr Euch in der Rolle von Dr. Grant (im Film gespielt von Sam Neill) gegen die schuppigen Riesen behaupten. Größtenteils als Action-Adventure konzipiert, durftet Ihr des öfteren auch in düstere Gebäude-Komplexe abtauchen – dank Mode 7-Effekt sogar in 3D. Die Mega Drive-Version hielt sich stellenweise enger an die Buch-Vorlage: So stand beispielsweise auch eine Wildwasserfahrt mit dem Schlauchboot auf der Liste – SNES-Konsolisten blieben dagegen im Trockenen, warten aber bis heute auf den Abspann. "Jurassic Park" erschien auch für NES und Game Boy.

Lost World: Jurassic Park (PlayStation, 1997)

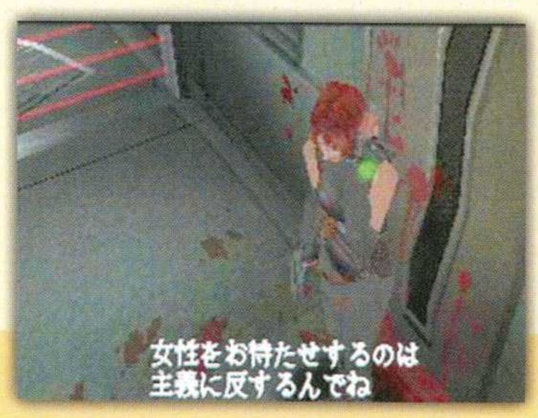


Auch zum zweiten Spielberg-Streich gibt es das passende Spiel – diesmal im 32-Bit-Gewand. "Lost World" bietet überwiegend Side-Scrolling-Action – von links nach rechts laufend schießt Ihr Euch den Weg durch die Dino-Front frei. Trotz des hohen Blutgehalts konnte die Fortsetzung nicht mit Genre-Größen wie "Crash Bandicoot", "Skullmonkeys" oder "Pandemonium" mithalten. Ein happiger Schwierigkeitsgrad allein macht eben noch kein anspruchsvolles Spiel!

Super Mario World 2: Yoshi's Island (SNES, 1995)



Dino-Power im Knuddel-Look: Nach ersten Auftritten in "Super Mario World" und "Super Mario Kart" konnte sich Reit-Dino Yoshi den Fittichen seines Klempner-Herrchens entziehen – und bestreitet in "Yoshi's Island" sein erstes eigenes Abenteuer. Ihr hüpft also mit dem grünen Ur-Esel durch die Pastell-Pampa – Euer Auftrag: Baby Mario zu seinen Eltern bringen. Doch das ist leichter gesagt als getan: Unterwegs versuchen jede Menge Koopas und Shy Guys, den kleinen Hosenmatz von Eurem Rücken zu reißen. Weitere Auftritte von Yoshi: "Yoshi's Cookie" (NES, Game Boy, 1994), "Yoshi's Safari" (Super Nintendo, 1993), "Super Mario 64" (N64, 1996), "Yoshi's Story" (N64, 1997), "Mario Kart 64" (N64, 1997), "Mario Party" (N64, 1999), "Smash Brothers" (N64, 1999), etc..



■ Heikle Situation: Die blutverschmierten Wände sehen nicht sehr vertrauenerweckend aus und die Fluchtmöglichkeiten sind durch die Laserbarriere zu Eurer Rechten stark eingeschränkt...



■ Rennen oder schießen? Die hungrigen Ur-Viecher lauern überall in den Gängen.



■ Laßt Ihr das Biest zu nahe an Euch heran, kommt es zum blutigen Schlagabtausch!



■ Kurze Lagebesprechung: Wer der japanischen Sprache nicht mächtig ist, tappt weiterhin im Dunkeln...

Turok: Dinosaur Hunter (N64, 1996) & Turok 2: Seeds of Evil (N64, 1998)



Wie der Titel schon verrät, geht es in Acclaims Ego-Shooter um die Dinosaurier-Jagd: Die Auswahl reicht von flinken Raptoren bis zum gigantischen Tyrannosaurus Rex - im Dschungel durftet Ihr die Vorzeit-Riesen mit Blei und Hi-Tech-Artillerie vollpumpen. In „Turok 2: Seeds of Evil" ging Euer indianischer Protagonist nicht mehr ganz so rigoros vor: Zwischendurch ließ sich Joshua Fireseed schon mal zu einem kleinen Ausritt auf einem Triceratops hinreißen.

Tekken 3 (PlayStation, 1998)



Japanern ist der Name Gon längst ein Begriff: Im fernen Osten hat die Manga-Echse aus der Feder von Masashi Tanaka durch die weitverbreiteten Comics Kultstatus erreicht, hierzulande kennt man den braunen Mini-Dino erst seit „Tekken 3" – da feierte die artistische Echse nämlich Ihr Kampfsport-Debüt. Nur wer Gon im Tekken-Ball-Modus bezwungen hat, durfte anschließend selbst mit dem kleinen Haudegen in den Ring steigen. Nippon-Zocker durften sich bereits auf dem Super Famicom mit dem flinken Saurier vergnügen – in „Gon" beschritt der kleine Held erstmals Jump'n Run-Pfade.

Parasite Eve (PlayStation, 1998)



Auch in Squares Horror-Adventure kam es zu einer unheimlichen Begegnung der prähistorischen Art: Im städtischen Museum sind sämtliche Urtiere zum Leben erwacht, und greifen Euch ungeniert an. Mit Magie und Schußwaffe mußte sich Polizistin Aya Brea gegen Triceratops, T-Rex und andere Dinosaurier zur Wehr setzen. Deutsche PlayStation-Besitzer gucken in die Röhre – das Square-Epos gibt's nur in Übersee!

Joe & Mac (SNES, 1991)



Wie sollte es auch anders sein? Ein Neandertaler hat es schwer – vor allem dann, wenn er sich gegen riesige Dinos behaupten muß. Das dynamische Duo Joe und Mac begibt sich auf eine heikle Mission: sämtliche Frauen des Dorfes wurden vom feindlichen Stamm entführt - nun ist es an den beiden Ur-Kriegern, die hübschen Damen zu retten. Unterwegs werden Dinosaurier aller Art verdroschen – sogar der Magen einer Riesenechse will erforscht werden. Dem SNES-Klassiker folgten „Congo's Caper" (als inoffizielle Fortsetzung) und „Joe & Mac 3".





tränkten Kittel. Andere Areale dürft Ihr erst nach intensivster Identifikation betreten: Manche Tore öffnen sich nur nach dem Scannen des richtigen Fingerabdrucks. Leider hat Eure Protagonistin keine Zugangs-Berechtigung – der hübsche Daumen eignet sich bestenfalls zum Nägel-Lackieren. So bleibt Ihr nicht von näherem Kontakt mit den Toten verschont: Nur ein Abdruck autorisierter Akademiker öffnet neue Wege.

Im Laufe des Spiels erschließt Ihr nicht nur sämtliche Räume und Hallen des Labors, auch ein Ausflug unter freiem Himmel steht auf dem Plan. In freier Wildbahn schnappt Ihr frische Luft; in der Ferne hört Ihr das Meer rauschen – zum Verschnaufen bleibt aber keine Zeit: Schon wieder lauern fiese Raptoren im Gebüsch. Im Gegensatz zu den lahmen Zombies aus "Resident Evil" agieren die prähistorischen Raubtiere unheimlich schnell – und vor allem: überaus intelligent. Tappt Ihr in die Falle und

„MIT HILFE EURER DURCHSCHLAGSKRÄFTIGEN MORDINSTRUMENTE KÖNNT IHR DIE DINOSAURIER NOCHMAL AUSSTERBEN LASSEN!"

steht plötzlich einer ganzen Horde Dinosaurier gegenüber, versuchen die hungrigen Biester, Euch einzukreisen – die Gegnerintelligenz setzt neue Maßstäbe. Man glaubt nicht mehr, es mit simplen, zum Leben erweckten "Zahlenschlangen", zu tun zu haben, sondern mit richtigen, lebendigen, ja nahezu greifbaren Monstern. Die digitalen Dinos handeln nach Situation – und das solltet Ihr ebenfalls tun. Im neuen Capcom-Schocker habt Ihr ganz neue Freiheiten: Von plastischer Render-Architektur hat man sich entfernt – die "Dino Crisis"-Korridore sind polygonaler Natur. So erlaubt Euch das Programm eine weit verbesserte Interaktion mit der Umgebung – Ihr



■ **Raptoren-Ragout:** Ein paar anständige MG-Salven zersieben auch die hartnäckigsten Dinos.



■ **Unappetitlich:** Liegt ein toter Baby-Dino auf dem Tisch, muß das Mittagessen ausfallen.



■ **Große Töne:** Noch reißt der Saurier sein Maul weit auf! Was er nicht weiß: Regina hat bereits Ihre Schrotflinte gezückt.





könnt beispielsweise Laserbarrieren an- bzw. ausschalten und aufdringliche Gegner mit dem richtigen Timing somit rösten. Schafft es einer der Urzeit-Giganten doch einmal, Euch zwischen die Zähne zu bekommen, ist aber noch nicht alles verloren. Könnt Ihr Euch aus den starken Kiefern befreien, habt Ihr die Attacke glimpflich überlebt – allerdings humpelt Eure Staats-Beauftragte dann nur noch durch die Gegend. Hier hilft die passende Verpflegung: Anstatt bittere Kräuter zu kauen, verläßt sich Regina auf spezielle "Elemente" – Alpha, Beta, Delta und Gamma bringen Energie zurück. Ganz wie im Zombie-Abenteuer dürft Ihr diese Stoffe miteinander verbinden, und somit die Heilkraft verbessern. Seid Ihr wieder fit, kann die agile Agentin zeigen, wie sportlich sie wirklich ist: In graziöser Anmut huscht die mutige Dame durchs Labor – gegenüber Ihren "Resident Evil"-Verwandten trägt sie sogar beim Rennen eine Waffe, und feuert sie bei Bedarf auch im Laufschritt ab.

Wenn auch die Ähnlichkeiten zur Raccoon City-Metzelei unverkennbar sind, beschreitet Capcom mit ihrem neuen Machwerk dennoch andere Wege. Die Entwickler versprechen eine völlig andere Art des Horrors – das hintergründige Grauen und die Ungewißheit darüber, was Euch als nächstes erwartet, sollen Euch im Herbst das Gruseln lehren. Die riesigen Dinosaurier werden noch weitaus furchteinflößender sein als die träge Zombie-Schar. Interessant bleibt das 3D-Abenteuer allemal – sowohl für Genre-Neulinge als auch für abgebrühte "Resident Evil"-Veteranen. Ob Quantität proportional zu Qualität ist? Wir hoffen es, denn dann steht uns mit "Dino Crisis" ein wirklich dino-mäßiger Horror-Schocker ins Haus. ■

Beetle Adventure Racing (N64, 1999)



Käfer gegen Dinosaurier? Selbst bei heißen Beetle-Rasereien bleibt Ihr nicht von der Dino-Invasion verschont. So braust Ihr auf der Strecke „Inferno Isle" an einem Tyrannosaurus Rex vorbei, der kreischend aus dem Gebüsch lugt. Auf das Renngeschehen hat das Ungetüm allerdings keinen Einfluß – ignorant fahrt Ihr dem Dino unter der Schnauze durch.

Diddy Kong Racing (N64, 1997)



Dinosaurier der besonders süßen Art findet Ihr in Rares „Mario Kart"-Killer: Gleich in der ersten „Welt" tuckert Ihr an mehreren Dinos vorbei. Zwar sind Euch die lahmen Riesen nicht feindlich gesonnen, ein Hindernis stellen sie ab und zu aber dennoch dar. Der Saurier, den Ihr auf dem Bild erkennen könnt, tapst gemütlich über die Fahrbahn – setzt Ihr Eurer Kart gegen seine Beine, entlockt Ihr ihm ein schmerzverzerrtes Grunzen. Hier hilft nur eins: Die breiten Stampfer gekonnt umfahren. Der Screenshot stammt übrigens aus dem Level „Rumpelsee" (Ancient Lake).

Stunt Race FX (SNES, 1994)



Der erste Polygon-Dino auf dem SNES? Auf dem Kurs „Lake Side" machten Euch sowohl der verzwickte Streckenverlauf, als auch die kniffligen Engstellen schwer zu schaffen. Wer dennoch aufgepaßt hat, konnte in einer Senke einen waschechten Brachiosaurus entdecken: der dicke Brocken verrenkt sich seinen langen Hals, um einen Blick auf Euer schickes Vehikel zu werfen. Vor Freude über Eure fahrerische Darbietung gibt er einen verhaltenen Grunzlaut von sich.

O.D.T. (PlayStation, 1998)



Zu dem hohen Schwierigkeitsgrad des düsteren Action-Adventures trugen unter anderem auch die Dinosaurier bei: Im Dschungel-Level wird Eure Heldencrew (bzw. der Held, für den Ihr Euch entschieden habt) von bissigen „Klein"-Sauriern angegriffen. Die Biester machten einen recht ausgehungerten Eindruck - wer hier nicht schnell genug die Pistole aus dem Halfter zog, hatte sofort blutige Waden.

Mega Man 7 (SNES, 1995)



Nur ein Metall-Dino, aber trotzdem gefährlich: In der Slash Man-Stage wartete ein riesiger Robo-Saurier auf Euren blauen Cyborg: Ein paar anständige Plasma-Salven mit dem Mega Buster, und der blecherne Riese explodierte zu einem Haufen Schrott. Ein Triumph für Mega Man, deprimierend für Konstruktions-Genie Dr. Wily...

Super Mario 64 (Nintendo 64, 1996)



Ohne Hilfe eines freundlichen Sauriers hättet Ihr in „Super Mario 64" auf einen Stern verzichten müssen: Im Level „Grüne Giftgrotte" (ein Hoch auf die deutschen Texte!) trägt Euch ein Nessie-artiger Dino zu einer Plattform im Wasser – hier wartet schon das begehrte Sammler-Objekt.

Fortsetzung folgt...





Genre: Action-Adventure
Spieleranzahl: 1
Veröffentlichung: Japan: Juli, USA: Herbst



Anbieter: Capcom
Entwickler: Capcom
Muster: fun.generation







Text: Fabian Döhla

Dynamite Deka 2

■ Jetzt aber schnell! Die Helden hasten zum nächsten Brennpunkt.

■ Im gnadenlosen Griff des Fettsacks - unvorsichtige Helden verlieren ihre Energie im Doppelpack.

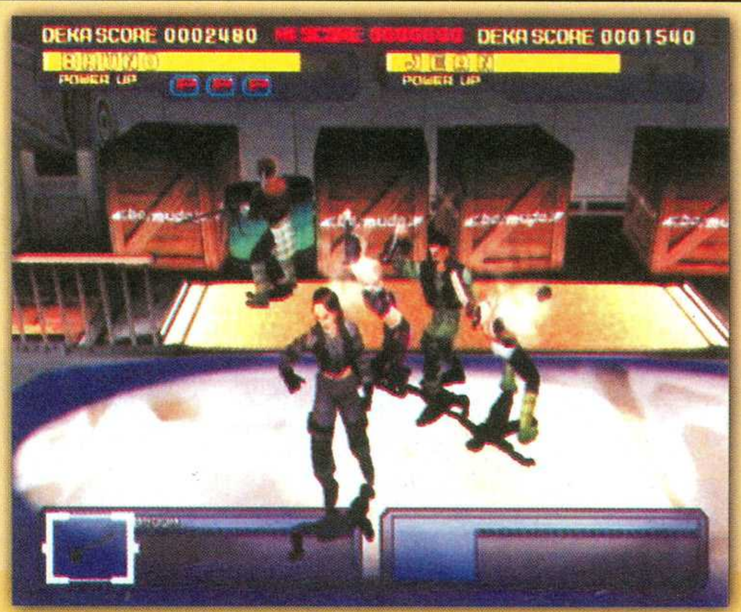


■ Zwischen den Beinen einer Polygon-Heldin: Viel Spaß hat der unvorsichtige Bösewicht aber nicht.

Zum Launch des späteren 16-Bit Flaggschiffs Super Famicom war sich Nintendo über die Bedeutung eines Beat'em Up-Sidescrollers sehr wohl bewußt. Schon kurz nach Veröffentlichung stand mit Capcoms „Final Fight" eine aufwendige Adaption des Spielhallen-Automaten in den Kaufhäusern. Sega reagierte prompt: Innerhalb kürzester Zeit stampfte man den ersten Teil der „Streets of Rage"- Serie aus dem Boden - Gegenhalten lautete die Devise. Die ausgedehnten Prügel-abenteuer im „Double Dragon"-Stil fanden viele Nachahmer, gerieten aber mit Anbeginn der 32-Bit-Generation schnell ins Hintertreffen - das polygonale „Fighting Force" stellt eine klare Ausnahme dar.

Diesem bedauernswerten Zustand will Automatenriese Sega ein Ende setzen. Derzeit werkeln die fleißigen Japaner an einer Dreamcast-Adaption ihres Model-2-Automaten - natürlich im aufgewerteten Gewand. Auch wenn die japanische Spielhallen-Gemeinde derzeit lieber ein „Spikeout" im GD-Laufwerk rotieren sehen will - „Dynamite Deka 2" verdient dennoch einen genaueren Blick.

Die Hintergrundgeschichte wird dem „Hau drauf"-Image voll und ganz gerecht. Simpler geht's kaum: Terroristen haben einen Luxusliner in ihre Gewalt gebracht - und Euch wird die undankbare Aufgabe übertragen, diese mißliche Situation zu bereinigen. Bevor Ihr Euch zum ersten Mal über die Reling hievt, steht die Wahl des Lieblingshelden auf dem Programm. Ihr müßt Euch zwischen drei Polygon-Protagonisten entscheiden: Eddie Brown ist ein Meister der Kampfkunst „Muetai", Bruno Delinger hingegen der klassische Allrounder, während die 27jährige Schönheit Jean Ivy ihre Stärken beim Verteilen von knallharten Fußtritten hat. Selbstverständlich könnt Ihr auch zu zweit an den Start gehen - die genreüblichen Double-Team-Moves hat Sega nicht vergessen. Nachdem der Held gewählt ist, überrascht „Dynamite Deka 2" mit einer weiteren Selektion - Ihr müßt Euch zwischen drei verschiedenen Anfangs-Leveln entscheiden. Eure Ankunft auf dem dicken Kreuzer erfolgt wahlweise aus der Luft, per ausgiebiger Taucheinlage oder via Motorboot - über mangelnde Abwechslung kann sich somit wirklich niemand beschweren.



■ Unvorsichtige Widersacher werden kurzerhand aus dem Bildschirm geschleudert.

■ Alles unter Kontrolle: Während sich die hübsche Jean eine Verschnaufpause gönnt, räumt Bruno ordentlich auf.





info Prominente Sidescroller

Double Dragon (Technos, Arcade)



Die Brüder Jimmy und Billy Lee sammelten und verteilten inzwischen auf nahezu jedem System ordentlich Veilchen. Die beiden ersten Teile gehörten noch zu den qualitativ besseren Vertretern des Genres, mit jedem weiteren Sequel sank die Qualität jedoch stark ab. Unrühmliche Höhepunkte: Das Teamwork in „Battletoads & Double Dragon" und das indizierte One-on-One-Beat'em Up „Double Dragon 5". Ob's ein weiteres Sequel geben wird? Wollen wir's nicht hoffen! Unser Anspieltip: „Double Dragon 2" für den Game Boy.

Final Fight (Capcom, Arcade)



Bürgermeister Haggar, Cody und Guy mischten auf der Suche nach dem entführten Töchterlein zahlreiche Straßengangs auf. Die Umsetzung für das Super Nintendo bot leider nur zwei Spielfiguren und keinen Zwei-Spieler-Modus - die Special-Edition „Final Fight Guy" konnte diesen Design-Patzer leider nicht ausmerzen. Die beste Version erschien für Segas gescheitertes Mega-CD - alle Level, alle Kämpfer und ein Zwei-Spieler-Modus schlummern auf der CD. Übrigens: „Final Fight"-Erfinder Yoshiki Okamoto ist gleichzeitig auch „Street Fighter 2"-Vater.

Streets of Rage (Sega, Mega Drive)



Damit auch Mega Drive-Besitzer für Rabatz sorgen dürfen, entwarfen die emsigen Japaner ihre eigene Interpretation der Sidescrolling-Prügler. Drei Helden ziehen gegen den Bösewicht Mr. Big in den Kampf - untermalt von einem hervorragenden Sound von Yuzo Kushiro. Der Nachfolger kam als fettes 16 MBit-Modul und vermochte sowohl grafisch als auch akustisch neue Maßstäbe zu setzen. Der dritte Teil konnte an die hohe Qualität leider nicht mehr anknüpfen. Dafür ist die Handheld-Version für Segas Game Gear umso besser!

CLASSIC-STYLE

Das eigentliche Kampfgeschehen verläuft bildschirmweise - erst wenn ein Abschnitt komplett gesäubert ist, geht's umgehend weiter in den nächsten. Chancengleichheit ist weiterhin ein Fremdwort - im Regelfall werdet Ihr von mehreren Terroristen gleichzeitig attackiert. Um Euch zur Wehr zu setzen, greift Ihr gerade mal auf drei Tasten zurück. „Punch, Kick, Jump - it's all in your mind" philosophierte schon Welpen-Rapper PaRappa - den Entwicklern schien's zu gefallen, für die Prügelorgien ist diese Belegung adaptiert worden. Nur drei Tasten? Kein Problem, die eigentliche Varianz kommt durch Kombos, Griffe und herumliegendes Inventar ins Spiel. Während ein Spieler einen Bösewicht im harten Klammergriff hält, wird er vom Partner gnadenlos verprügelt. Energieverlust droht dabei nicht - untereinander dürfen unbesorgt Schläge ausgeteilt werden. Seht Ihr trotz vereinter Bemühungen kein Land, muß den Terroristen mit Waffengewalt beigekommen werden. Raketenwerfer, Stahlrohre und andere Friedensstifter liegen entweder einfach so zu Euren Füßen oder werden den Feinden per beherztem Punch kurzerhand abgenommen. Die Anwendungsdauer ist jedoch zeitlich limitiert: Eine spezielle Anzeige gibt Auskunft über den Munitionsvorrat Eures Gimmicks. Ebenfalls wichtig: Spezielle Power-Ups ermöglichen einen 30-sekündigen Amoklauf mit gesonderten Manövern. Nutzt die knapp bemessene Zeitspanne: Während des Fäuste-Dauerfeuers könnt Ihr besonders viel Schaden anrichten.

Geht's endlich in den nächsten Abschnitt, wartet „Dynamite Deka 2" mit einer Überraschung im „Dragon's Lair"-Stil auf. Eine vorberechnete Sequenz wird durch das plötzliche Auftauchen eines Schurken unterbrochen. Jetzt kommt's auf Euer Timing an: Hämmert Ihr schnell genug auf den richtigen Button, so legt Euer muskelbepackter Held den Widersacher hurtig auf's Kreuz. Verpaßt Ihr hingegen Euren Einsatz, steht ein zusätzliches Duell auf dem Schlachtplan.

Damit man dem Spiel sein Alter nicht ansieht, erfährt es derzeit eine gründliche Generalüberholung. Die „veraltete" Model 2-Version wird aufpoliert: Statt unproportionierter Polygon-Rüpel im Flat Shading-Style gibt's aufwendig gestaltete Goraud Shading-Helden. Mehr Texturen, mehr Farben, mehr Polygone - angereichert mit bildhübschen Lichteffekten und anderen grafischen Sperenzchen. Mit etwas Glück liefern wir Euch schon in einer der nächsten Ausgaben einen intensiveren Blick auf die Spielhallen-Adaption. Ob's reicht, um in die Fußstapfen von „Streets of Rage" zu treten, wird sich zeigen... ■

Dreamcast

Genre:	Beat'em Up	Anbieter:	Sega
Spieleranzahl:	1	Entwickler	Sega
Veröffentlichung:	Juni (Japan)	Muster:	fun.generation

Text: Frank Michaelis / Andreas Ulrich / Fabian Döhla

Front M



ission 3



Ebenso wie "Final Fantasy" ist "Front Mission" ein langjähriger und integraler Bestandteil des Squaresoft-Line-Ups. Die Serie startete 1995 auf dem Super Nintendo, erst seit 1997 gibt es die beiden Playstation Fortsetzungen "Front Mission 2" und "Front Mission Alternative". "Front Mission 3" soll sich wieder am auf klassischer "Rundenstrategie" basierenden Kampfsystem von "Front Mission" und "Front Mission 2" orientieren. In "Front Mission Alternative" stapften Eure Mechs dagegen in Echtzeit über die Kulisse, "Front Mission - Gunhazard" entpuppte sich gar als horizontales Ballerspektakel.

In "Front Mission 3" dreht sich einmal mehr alles um stählerne Mech-Roboter. Entworfen wurden die wuchtigen Blechkameraden von Akihiro Yamada, der u.a. für das Charakter-Design von "Terra Phantastica" (Saturn) verantwortlich war. Der Handlungsstrang der neuen Episode ist uns leider nur teilweise bekannt: Auf jeden Fall spielt sich der jüngste Teil im Jahr 2112 ab. Schauplatz ist der japanische Ort Yokosuka. Mehrere Länder haben sich zur Bangkok Economic Gemeinschaft zusammengeschlossen, darunter Australien, Japan und Teile Süd-Ost Asiens. Das Bündnis wird jedoch erschüttert, als sich in Yokosuka eine Explosion ereignet. Eine Militärbasis wurde in die Luft gesprengt – ein Attentat, dessen Beweggründe man zunächst vergeblich sucht. Zu diesem Zeitpunkt macht sich der 19jährige Held Kazuki Takemura auf den Weg nach Yokosuka. Seine Schwester Arisa, ebenfalls Mitglied der japanischen Streitkräfte, hielt sich während der Explosion in der attackierten Basis auf. Takemura untersucht mit seinen Kameraden das Attentat, kann von seiner Schwester aber keine Spur finden. Stattdessen stößt er auf eine weltweite Verschwörung: Schon bald setzt der Held alles daran, die Hintermänner der Intrigen auffliegen zu lassen.

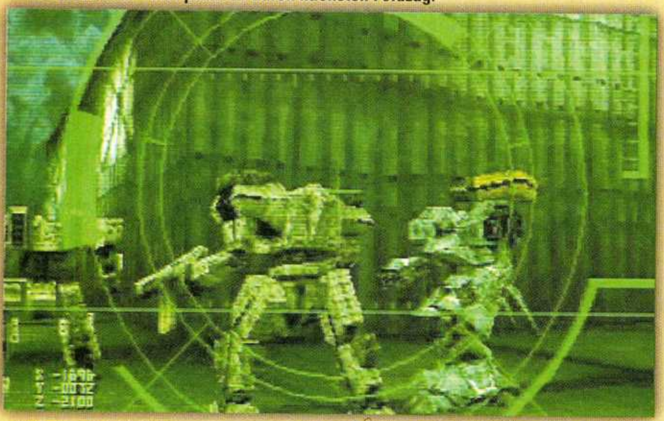


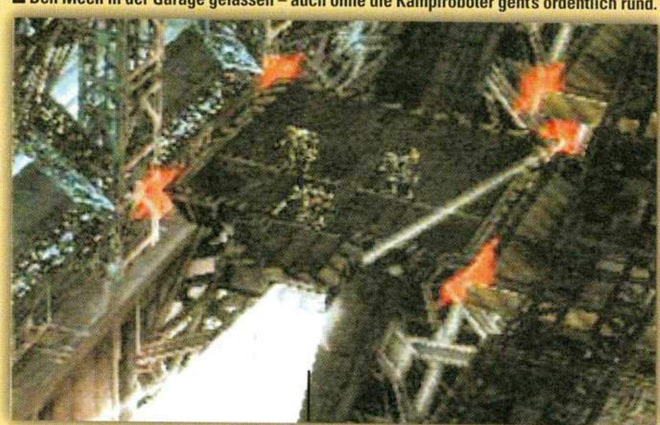


■ Die Weltkarte – hier plant Ihr Euren nächsten Feldzug.



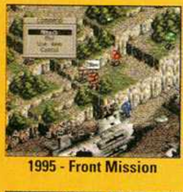
■ Den Mech in der Garage gelassen – auch ohne die Kampfroboter geht's ordentlich rund.


■ Mit dem Nachtsichtgerät attackiert Ihr eine Meute Mechs aus dem Hinterhalt.



info Vier Jahre Front Mission:

Das Ur-"Front Mission" wurde 1995 für das Super Nintendo veröffentlicht. Squaresofts Entscheidung, den Strategieknüller nur in Japan zu veröffentlichen, ist schwer nachvollziehbar. Das vom Spielprinzip ähnliche "Shining Force" für das Sega MegaDrive eroberte im Sturm die USA und Europa. Wer sich "Front Mission" im Importhandel besorgt (hat), wird dank Kanji-Kauderwelsch nicht glücklich. Wer das SNES-Modul besitzt, darf dagegen ohne zu zögern zum Emulator greifen und das ROM mit der englischen Übersetzung patchen. Unter http://www.geocities.com/ Times-Square/Castle/9685/ trans.html findet Ihr einen Konvertierungsfile, das Teile der Hieroglyphen in Englisch umwandelt. 1996 wurden Strategiefans mit dem Action-Spektakel "Front Mission – Gun Hazard" vor den Kopf geschlagen. Der Nachfolger entpuppte sich als horizontal scrollendes Ballerspektakel. Die Taktiker wurden erst 1997 wieder beruhigt, als mit "Front Mission 2" der eigentliche Nachfolger für die PlayStation auf den Markt kam. Mit dem bisher letzten Teil der Mech-Saga "Front Mission Alternative" wollte Squaresoft dem boomenden Echtzeitstrategie-Genre huldigen, allerdings kamen wieder nur Japaner in den Genuß der Roboter-Scharmützel. Der neuste Teil wendet sich einmal mehr an Fans der klassischen Runden-Strategie – bleibt nur zu hoffen, daß Squares ureigenste Battlemech-Interpretation endlich die Sprungdüsen zündet und zum Sprung in den Westen ansetzt.


1995 - Front Mission

1996 - Front Mission Gun Hazard


1997 - Front Mission 2


1997 - Front Mission – Alternative

Schwerpunkt von "Front Mission 3" sind die in verschiedene Spielabschnitte unterteilten Gefechte. Die Story verbindet jeden Abschnitt mit Zwischensequenzen, die wurden mit der 3D-Engine der Spielumgebung und mit vorgerenderten Mini-Filmen realisiert. Genau wie bei "Front Mission 2" (PlayStation) kommen beim 3. Teil wieder Polygone zum Einsatz: Die 3D-Animationen mit der In-Game Grafik ähneln frappierend denen aus "Front Mission Alternative" (PlayStation). Mit vielen Kameraschnitten und –einstellungen werden die Roboter ansprechend in Szene gesetzt. Dialoge der Piloten werden in Textfenstern am unteren Bildschirmrand eingeblendet.

Während des Spiels stoßen neue Charaktere mitsamt ihren Mech-Lieblingen zur Hauptfigur. Wie in einem Rollenspiel wächst die Party mit fortschreitendem Spielverlauf.

In Kampfszenerien werden die eigenen Einheiten in einem Schachbrettmuster-System gesetzt. Treffen zwei Kontrahenten aufeinander, wird in einen Kampfbildschirm gewechselt. Nach der Wahl des Waffensystems greift Ihr den Gegner an. Das nachfolgende Scharmützel läuft von selbst ab und wird mit Lichteffekten, herumfliegenden Trümmerteilen sowie schnellen Kamerafahrten gezeigt. Die Mechs verlieren bei einem Treffer nicht pauschal Hit Points – stattdessen werden die Treffer mit den Anzeigen einzelner Körperzonen wie Arme, Beine und Piloten-Cockpit verrechnet.

JETZT WIRD'S TAKTISCH

Das jeweilige Terrain nimmt ebenfalls einen entscheidenden Einfluß auf Sieg oder Niederlage: Steht ein Mechroboter auf einer Geländeerhöhung, ist er automatisch in einer Vorteilsposition: Während der Gegner unterhalb steht, erhält der Mech mehr Angriffspunkte und gewinnnt so an Kampfkraft. Ihr solltet die Einheiten Eurer Roboter-Armee also gemäß deren Fähigkeiten plazieren. So bewegen sich schwere Offensivstreitkräfte in den verschlungenen Stadtszenarien nur mühsam durch enge Häusergassen. Im freiem Feld sind kleine, leichte Mechs im Nachteil: Ohne Deckungsmöglichkeiten sind sie feindlichen Angriffen fast hilflos ausgeliefert.

Was Kennern von "Front Mission 2" positiv auffallen wird, sind die verkürzten Ladezeiten - bei "Front Mission 3" geht es erheblich flotter voran. Eine weitere Neuerung ist die Möglichkeit, Euren Mech-Roboter wie im Action-Ableger "Gun Hazard" zu verlassen. Der Pilot kann aus seinem Cockpit krabbeln und frei in der Gegend herumstromern.

Ein Schwerpunkt der "Front Mission"-Reihe ist seit jeher die üppige Ausrüstung der Roboter. Vor dem nächsten Gefecht können alle möglichen Waffensysteme an- bzw. abgelegt werden. Schußwaffen, Raketenwerfer, Panzerungen oder Schutzschilde - das Waffenangebot ist nahezu



■ Trotz Höhenunterschied verpassen wir dem feindlichen Mech einen schweren Treffer.



■ Duell aus der Vogelperspektive – gegen den dicken Brocken haben unerfahrene Kämpfer einen schweren Stand.

■ Beeilung! Hindert den Hubschrauber am Verlassen des Schauplatzes.

unüberschaubar, aber für den Gewinn einer Schlacht zwingend. Die unterschiedlichen Mech-Typen sind entweder spezialisiert auf Angriff, Verteidigung, Aufklärung oder Schutz. Ist bereits eine Mech-Armada in Eurer Garage, dann solltet Ihr im Einsatz-Briefing ganz besonders die Ohren spitzen. Anhand der Story, der Video- bzw. Zwischensequenzen, lassen sich die gestellten Aufgaben und Anforderungen im Vorfeld erkennen. In der Regel ist die Auswahl der richtigen Mechs mit passender Bewaffnung sowie die Wahl der richtigen Strategie bereits die halbe Miete.

Das Kriegswerkzeug teilt sich in Nah- und Fernkampfwaffen: Im Nahkampf wirken hauptsächlich Schlagwaffen – wie die Geschütze montiert an den mächtigen Metallarmen des Mechs. Als Ausgleich besitzen die stählernen Titanen Schilde und Schutzpanzer, um diese Attacken abzuwehren. Für den Kampf auf Distanz kommen Artillerie-Geschütze wie z.B. Rifle, Machine-Guns, Shot Guns, usw. zum Einsatz. Der Vorteil in deren Anwendung ist, daß der Mech aus sicherem Abstand agieren kann, anstatt für eine Attacke unmittelbar neben dem Gegner postiert werden zu müssen.

Viele Parameter, die sich im Laufe des Spiels mit gewonnener Kampferfahrung verbessern, kennzeichnen Erfahrung und Stärke des Roboter/Piloten-Teams. Ähnlich wie in einem Rollenspiel gewinnen kampferprobte Einheiten Erfahrungspunkte, die sowohl Mann wie Maschine aufbauen und regelrecht stärken.

Die Feinde sitzen nicht nur in ähnlichen Mechs wie der Spieler, auch Helikopter oder Flugzeuge greifen in das Geschehen ein. Unter den feindlichen Robotern gibt es erfahrene Veteranen, die als Gruppenführer in Erscheinung treten. Darüber stehen die Commander-Einheiten, die sich auf den Schlachtfeldern allerdings meistens dezent im Hintergrund halten und vornehmlich mit Dialogen auf sich aufmerksam machen. Deren Kampfkraft ist übrigens höher als die der übrigen Truppe und viele Kommandeure halten demnach den Status von Zwischenbossen inne. Weiterhin gibt es Reparatureinheiten, die verwundete bzw. defekte Mechs wieder instand setzen. Kampfeinheiten, die mit einfachen Soldaten gleichzusetzen sind, machen den Großteil des feindlichen Heeres aus.

Strategisch ist "Front Mission 3" mit vielen Feinheiten gespickt. Die Gegnerintelligenz wurde im Gegensatz zum Vorgänger deutlich aufgemotzt. Mehrfronten-Kämpfe und Einkesselungen sind an der Tagesordnung. Wähnt man sich in einigen Abschnitten sogar schon als Sieger, so stürmen plötzlich und unerwartet neue Feindgeschwader in das Spielfeld.

Die bisherigen "Front Mission"-Episoden sind nicht nur bei den Fans hoch angesehen. Die außergewöhnliche Strategieserie erschuf im Lauf der Jahre ihr ganz persönliches Erscheinungsbild – ein Faktor, der sie zum festen Bestandteil der Videospiele-Szene gemacht hat. Einen genauen Veröffentlichungstermin für unsere Breitengrade gibt es bislang noch nicht. In Japan soll das Mecha-Heer voraussichtlich noch diesen Herbst die Läden stürmen. ■

PlayStation

Genre:	Strategie	Anbieter:	Square
Spieleranzahl:	1	Entwickler	Square
Veröffentlichung:	4.Quartal	Muster:	fun.generation







Text: Daniel Johannes

CASTLEVANIA: RESURRECTION

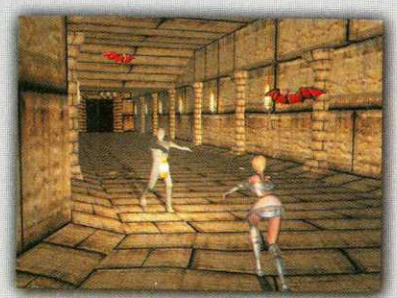
Holt den Knoblauch aus dem Gemüseschrank - Graf Dracula feiert seine Auferstehung! Und zwar im ganz großen Stil: Den nächsten Auftritt hat der Höllenfürst nämlich für Segas Dreamcast gebucht.

Leider wurde auf der E3 noch keine spielbare Version des gruseligen Action-Adventures präsentiert, immerhin zeigte Konami aber schon ein kurzes Video.

Über die Hintergrundstory brauchen wir nicht viele Worte zu verlieren - eiskalte Schauer jagen uns die schlichten Plots schon lange nicht mehr über den Rücken. Nach der letzten Niederlage auf dem Nintendo 64 macht Dracula Vlad Tepes, so der korrekte Name des Grafen, zum letzten Mal mobil: Diesmal will er seine Pläne ein für alle mal verwirklichen - und die gesamte Menschheit unterjochen. Der einzige Dorn im Auge: Die gute alte Familie Belmont. Die Vampirjäger-Sippe hat es sich offenbar zur Lebensaufgabe gemacht, Dracula immer und immer wieder zu stoppen - bisher mit großem Erfolg. Das soll sich nun aber ändern: Zur Unterstützung greift der erboste Graf Dracula auf weibliche Hilfe zurück - die „Gräfin der Dunkelheit" soll's richten. Die Braut der Nacht läßt Ihre Zauberkräfte spielen und erschafft kurzerhand ein Dimensionstor - durch die mysteriöse Schleuse gelangt Euer Erzfeind geradewegs ins Diesseits. So wird die irdische Welt wieder einmal zum Spielball des finsteren Fürsten - es ist an der Zeit, die Peitsche aus dem Stall zu holen.

AUS FEHLERN WIRD MAN KLUG?

Reinhardt Schneider hat seinen Soll erfüllt - Dracula ist im letzten Teil der Spiele-Serie mit seinem Schloß untergegangen. Diesmal rüstet sich Sonia zum Kampf - gut ausstaffiert und entsprechend bewaffnet zieht die attraktive Amazone in die Schlacht. Ob das hübsche Mädchen ebenfalls der legendären Belmont-Familie entstammt oder den engagierten Hobby-Pfählern lediglich unter die vielbeschäftigten Arme greift, ist noch unklar. Weibliche Reize hin oder her - nicht nur Sonia ist mit ihrem kurzen Röckchen eine Augenweide: Die gesamte Spielumgebung erscheint im besten Licht. Draculas Schloß war selten so detailliert gestaltet - die abwechslungsreichen



■ Die Rückkehr der Mumie: Meister Bandage sollte besser aufpassen, daß er sich mit der Öllampe nicht selbst abfackelt...



■ Zwickmühle: Die Knochen-Casanovas wollen Eurer Protagonistin ans hübsche Leder.



■ Hüh-hott: Gevatter Tod schwingt die Sense neuerdings auch von seinem braven Pferdchen aus...



■ Magische Begegnung: Die Lichteffekte sehen schlichtweg beeindruckend aus.



■ Hui buh! In den Sümpfen trefft Ihr auf waschechte Gespenster - bemitleidenswerte Gesellen...



■ Objekt der Begierde: Die leicht bekleidete Sonia wird von einer dreiköpfigen Hydra verfolgt.



■ Nur nicht in die Augen sehen! Noch hat Euch Medusa nicht bemerkt - ein Fehler, den sie bald bereuen soll...

Polygon-Bauten glänzen in brillantester 3D-Optik. Die Areale sind typisch für die Konsolenjagdgründe des Belmont-Clans: Vom obligatorischen Vorgarten über den Schloßhof, düstere Katakomben, sowie unheimliche Labor-Räume bis hin zum Schlafgemach des Grafen - versierte Vampirjäger kennen Draculas Burg bereits wie ihre Westentasche. Kein Grund aber, sich nicht trotzdem auf die Reise zu begeben - schließlich bietet „Castlevania: Resurrection" eine gänzlich neue Spieltiefe. Sonia meistert nicht nur Hindernisse und übertölpelt die teuflische Gegner-Brut, auch das Suchen nach speziellen Gegenständen und der clevere Einsatz selbiger gehört zu Euren Hauptaufgaben. Einen Item- und Erfahrungspunkte-Wust wie bei „Symphony of the Night" (PlayStation) braucht Ihr dabei allerdings nicht zu befürchten - auch wenn Rollenspiel-Fans dieses Feature sicherlich begrüßen würden.

VON MÄREN UND MEDUSEN...

Ebenso bekannt wie die Level-Szenarien sind die dämonischen Angreifer: Was in Draculas Schloß kreucht und fleucht, habt Ihr zum größten Teil auch schon in vorangegangenen Abenteuern zu Gesicht und vor die Peitsche bekommen. Ob blutrünstige Fledermäuse, bissige Werwölfe, durchgedrehte Kobolde oder gigantische Seeschlangen - der Fürst der Dunkelheit hat es sich nicht nehmen lassen, die gesamte Blutsverwandtschaft aus dem Jenseits in die Welt der Lebenden einzuladen. Ebenfalls mit dabei: Draculas Skat-Bruder Gevatter Tod - der alte Knilch fühlt sich fidel wie eh und je, und schikaniert Euch wieder mit gefährlichen Sensen-Schwingern. In aufpolierter Form machen die finsteren Gesellen ohnehin einen ungleich frischeren Eindruck - die Höllenkreaturen sind fantastisch animiert und bewegen sich (genau wie Euer Konterfei) mit ebenso geschmeidigen wie realistischen Bewegungsabläufen durch's Gelände. Beeindruckende Light-Sourcing-Effekte und die extrem scharfe 3D-Optik sorgen für eine verblüffende Grusel-Atmosphäre. Um den diabolischen Wesen das nötige Leben einzuhauchen, hat Konami sogar talentierte Schauspieler engagiert - Akteure klemmen sich für „Castlevania: Resurrection" hinter das Mikrofon und leihen der kompletten Gruft-Garde die entsprechenden Stimmen.

„Der Fürst der Dunkelheit hat die gesamte Blutsverwandtschaft aus dem Jenseits in die Welt der Lebenden eingeladen!"

Glaubt man den Gerüchten, soll der neueste Ableger der kultigen Horror-Reihe schon zu 85% fertiggestellt sein. Dann kann bis zum geplanten Release im November ja nichts mehr schiefgehen. Spitzt schon mal die Pflöcke an... ■



Genre:	Action-Adventure	Anbieter:	Konami
Spieleranzahl:	1	Entwickler:	Konami
Veröffentlichung:	November	Muster:	Konami



MARO

VIDEOSPIELE

WWW.MARO-GMBH.COM

UMTAUSCH WEGEN NICHTGEFALLEN IST GENERELL AUSGESCHLOSSEN.

BEI ANNAHME-VERWEIGERUNG BERECHNEN WIR PAUSCHAL 20,- DM.

LIEFERUNG SOLANGE VORRAT REICHT.

LADENPREISE KONNEN ABWEICHEN.

KOMPLETTE LISTE ALLER FIGUREN UND MERCHANDISE PRODUKTEN IM INTERNET UNTER www.maro-gmbh.com

LAGERWAREN WERDEN NOCH AM TAGE DER BESTELLUNG VERSCHICKT.

IMPORTED DVD VIDEOS

Titel	Preis
Armageddon Dir Cut	soon
Deep Impact	69,90 DM
Phantoms	69,90 DM
The Big Hit	69,90 DM
Out of Sight	69,90 DM
Jacky Chans Who iam	69,90 DM
Ronin	69,90 DM
Carpenters Vampires	69,90 DM
Legionaire	69,90 DM
Fatal Fury Motion P.	69,90 DM
Cube	69,90 DM
Snake Eyes	69,90 DM
Urban Legends	69,90 DM
Trueman Show	69,90 DM
He got Game	69,90 DM
Rounders	69,90 DM
South Park 1-4 je	59,90 DM
Blade	69,90 DM
Rush Hour	69,90 DM
Soldier	59,90 DM
Tekken Motion P.	69,90 DM
Slums of Bev. Hills	69,90 DM
Futuresports	69,90 DM
Antz	69,90 DM
Ever after Cinderella ...	69,90 DM
I know ... last summer	69,90 DM
Meet Joe black	69,90 DM
Dragonballz Arrival	69,90 DM
Pleasantville	69,90 DM
American Hist. X	69,90 DM
Siege	soon
A Bugs life	soon

Andere auf Anfrage ...

DTS DVD's
The ultimate In Sound

Titel	Preis
Dantes Peak	79,90 DM
Waterworld	79,90 DM
Daylight	79,90 DM
The Jackal	79,90 DM
Dragonheart	79,90 DM
Born on 4th July	79,90 DM
Dance with wolves	79,90 DM
Shadow	79,90 DM

Komplette Liste aller lieferbaren DVD'S finden Sie auf unserer Homepage www.maro-gmbh.com





Episode 1 Figur mit Spreachchip 39,90 DM

DREAMCAST

Artikel	Preis
Dreamcast hk	699,90 DM
Dreamcast jp	729,90 DM
VMS Memory Card	79,90 DM
Joypad	89,90 DM
Joystick	179,90 DM
PAL Converter	79,90 DM
SVHS Kabel	89,90 DM
Evolution	149,90 DM
Virtua Fighter 3 tb	149,90 DM
Sega Rally 2	149,90 DM
Pen Pen	99,90 DM
Power Stone	149,90 DM
Godzilla	69,90 DM
Incoming	149,90 DM
Blue Stinger	149,90 DM
Geistforce	149,90 DM
Sonic Adventures	149,90 DM
Sengoku	79,90 DM
Seventh Cross	99,90 DM
Tetris	99,90 DM



FLAT ERIC
PLÜSCHFIGUR
CA. 50 CM
99,90 DM

NEO GEO CD

Artikel	Preis
NEO GEO CD Pal	469,90 DM
Joypad	69,90 DM
Antennenkabel	49,90 DM
RGB Kabel	39,90 DM
Agressors of d. Kombat	19,90 DM
Basball Stars	39,90 DM
Double Dragon	49,90 DM
Galaxy Fight	29,90 DM
King of Monsters 2	19,90 DM
King of Fighters 98	119,90 DM
Last Blade	79,90 DM
Mah Jong Story	19,90 DM
Ninja Combat	29,90 DM
Puzzled	49,90 DM
Soccer Brawl	19,90 DM
Savage Reign	29,90 DM
Super Sidekicks 3	39,90 DM
Super Baseball 2020	19,90 DM
Super Spy	19,90 DM



SONY PLAYSTATION

Artikel	Preis
Sony Playstation Dual Shock Pakage	249,90 DM
Antennenkabel	29,90 DM
Controller	29,90 DM
Controller Dual Shock	59,90 DM
Memory Card	29,90 DM
RGB Kabel	29,90 DM
Abes Exodus	89,90 DM
Breath of Fire 3	99,90 DM
Blaze 'n 'Blade	99,90 DM
Bust A Move 4	79,90 DM
Crash Bandicoot 3	99,90 DM
Driver	109,90 DM
F1 Racing Sim. 2	79,90 DM
FIFA Soccer 99	99,90 DM
Grandstream Saga	99,90 DM
KKND 2 Krossfire	99,90 DM
L. of Kain Soulreaver	109,90 DM
Metal Gear Solid incl. Silent Hill Demo	99,90 DM
Metal Gear Solid Premium Pack	159,90 DM
Need for Speed 4	99,90 DM
NFL Extreme	99,90 DM
Premiere Manager 99	99,90 DM
Popoulos	89,90 DM
Ridge Racer TYPE 4	99,90 DM
Running Wild	89,90 DM
Wild Arms	99,90 DM

MARO REUTLINGEN



VIDEOSPIELE
DVD VIDEOS
ACTION FIGUREN
MERCHANDISE
MANGA & ANIMES

MASKEN
HELME
MAGAZINE
CHEATBOOKS

VIDEOSPIEL-KONSOLEN

ZUBEHÖR

UND MEHR

JETZT AUF 250m² LADENFLÄCHE





S-P-E-C-I-A-L-P-A-C-K-A-G-E

METAL GEAR SOLID PREMIUM PACK
(T-SHIRT, MARKE, SOUNDTRACK & SPIEL)
+ 1 MGS ACTION FIGUR NACH WAHL

179,90 DM



Stuttgart
MARO VIDEOSPIELE
Marienstr. 23
70173 Stuttgart
Tel. 0711 221 422
Fax 0711 221 425

Ulm
MARO VIDEOSPIELE
Zeitblomstr. 31
88073 Ulm
Tel. 0731 6020 755
Fax 0731 6020 756

Spaichingen
MARO VIDEOSPIELE
Obere Wiesen 1
beim Grosso
78549 Spaichingen
Tel. 07424 503 763

Reutlingen
MARO VIDEOSPIELE
Karlstr. 1
72764 Reutlingen
Tel. 07121 320 014
Fax 07121 320 045

ACHTUNG! WIR SIND UMGEZOGEN

Erlangen
MARO VIDEOSPIELE
Göthestr. 32
91054 Erlangen
Tel. 09131 816 880
Fax 09131 816 881

Baden Baden
MARO VIDEOSPIELE
Büttenstr. 4
76530 Baden Baden
Tel. 07221 381 30
Fax 07221 335 68

Ludwigsburg
MARO VIDEOSPIELE
Solitudestr. 3
71638 Ludwigsburg
Tel. 07141 902 242

Nürnberg
STAGE 1
Glogauer Str. 30/98
Frankencenter
90473 Nürnberg
Tel. 0911 800 2886

Hamburg
N.R.G.
Mundburger Damm 54
22087 Hamburg
Tel. 040 255 663

ACTION FIGURES



TEKKEN 3
JE FIGUR 19,90



AKTE X
JE SET 39,90

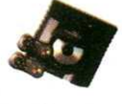


WING COMMANDER
JE FIGUR 24,90















KISS T. EDITION
JE FIGUR 39,90



RESIDENT EVIL
JE SET 19,90

TOMB RAIDER
99,90 69,90

METAL GEAR S.
JE 39,90



C. BANDICOOT
JE 39,90



COURSE OF SPAWN
JE FIGUR 39,90



MOVIE MANIACS
JE 39,90



MARVEL HEROES
JE SET 39,90



MARIO KART 64
JE 39,90

DVD
VIDEOS

GAMEBOY

NINTENDO 64

PLAYSTATION

NEO GEO CD

NEO GEO

NEO GEO
POCKET

SATURN

DREAMCAST



JASON
DELUXE
99,90 DM



JASON
39,90 DM



MICHAEL
MYERS
79,90 DM



SPAWN
CYBER VIOLATOR
79,90 DM



HORROR
L.FACE MASKE
79,90 DM



SCREAM 2
MASKE
39,90 DM



VADER
HELM
149,90 DM



BOBA FETT
HELM
149,90 DM



EMPEROR
MASKE
129,90 DM



EWOK
MASKE
129,90 DM



STORMTROOPER
HELM
149,90 DM



TUSKEN RAIDER
MASKE
119,90 DM



YODA MASKE
129,90 DM



FREDDY MASKE
99,90 DM



HANDSCHUH
49,90

SCREAM ANZUG
99,90 DM



SPAWN ANZUG
99,90 DM

VERSAND HOTLINE
(Mo.-Fr. 10 - 18 Uhr)

07151 956 46 46

Text: Andreas Ulrich

Redline Racer



■ Auf dem Feldweg bleibt wenig Platz zum Überholen, die Abgrenzungen wirken wie Sprungschanzen.



■ Die großzügige Physik erlaubt auch haarsträubende Fahrten entlang der Felswand.



■ Die Demo zeigt, wie dämlich sich die Piloten anstellen – an dieser Stelle schafft es keiner der CPU-Fahrer, in der Spur zu bleiben.

UBI Soft gibt erneut Gas: Nach dem ausgezeichneten "Racing Simulation 2" heizt Ihr mit "Redline Racer" ab sofort auf zwei Rädern über Dreamcast-Pisten. Der Japan-Import wurde wie "Incoming" und "Racing Simulation 2" aus der PC-Welt importiert. Dort sorgte die Zweiradraserei durch die spektakuläre Optik bereits vor einem Jahr für Aufsehen, auch wenn sich Simulations-Fans nicht mit dem Arcade-lastigen Spielprinzip anfreunden konnten. Im Sattel einer schnittigen Straßenmaschine liefert Ihr Euch mit den konkurrierenden acht Fahrern einen harten Kampf. Bevor die Startampel das erste Rennen freigibt, sucht Ihr Euch einen schicken Lederkombi und das passende Zweirad aus. Die Supersportler unterscheiden sich in Handling, Abzug, Endgeschwindigkeit und Bremsverhalten. Insgesamt meldet Ihr Euch in neun Ligen an, zu Beginn erhaltet Ihr aber nur für eine die Starterlaubnis - die restlichen acht Zulassungen wollen erst gewonnen werden. Eine Liga besteht aus drei bzw. vier Rennen – jedes davon drei Runden lang. Mit dem rechten Analog-Taster des Dreamcast-Joypads dreht Ihr am virtuellem Gasgriff, mit dem Linken steigt Ihr in die Eisen. Von der letzten Startposition aus beginnt Ihr die rasante Aufholjagd. Vorbei an rustikalen Backsteinhäusern, röhrt Ihr auf dem Feuerstuhl über englischen Rasen, saust in einem Bergdorf durch Tiefschnee und macht sogar einen sonnigen Sandstrand unsicher. Die gutmütigen Zweiräder nehmen's Euch nicht übel: Egal ob Eis, Sand oder Asphalt – die Gummischlappen bieten immer den gleichen Grip. Ihr merkt schon: "Redline Racer" ist ein Arcade-Racer ohne jeden Simulationsanspruch – der Fun-Faktor steht im Vordergrund. Wen verwundert's da, daß sich Eure Piloten selbst nach haarsträubenden Stürzen ohne mit der Wimper zu zucken wieder auf ihren Hobel schwingen und weiter mit vollem Risiko Gas geben. Die verschlungenen Kurse halten Euch in einer engen Spur. Wer zu weit nach außen getrieben wird, riskiert einen zeitraubenden Crash oder wird nach einigen Sekunden automatisch wieder in die Mitte der Strasse verfrachtet – ein Manöver, das Sicherheit auf der Straße garantiert, aber wertvolle Sekunden kostet. Wie bei den meisten Coin'Ops

„Optisch ist ›Redline Racer‹ rundum gelungen."



■ Mach´ mal langsam: Wer unbeherrscht gegen die Felswand braust, trennt sich unfreiwillig vom Motorrad.



■ Lens-Flare-Effekte erwecken den Eindruck einer Fernsehübertragung.



■ Vier Kameraeinstellungen für jeden Geschmack. Direkt hinter dem Bike fährt es sich am besten.

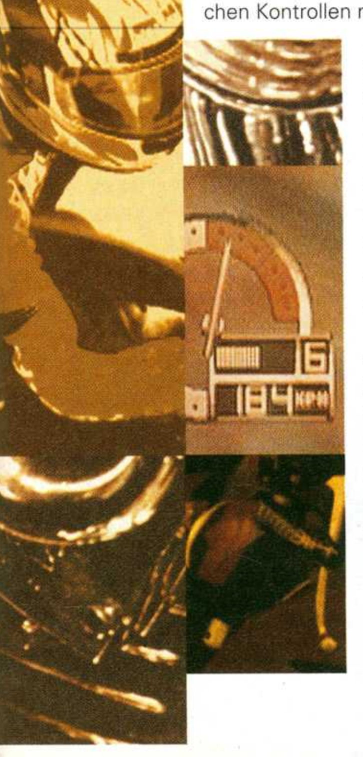


■ In der Ego-Perspektive wippt der Horizont zu stark, um kontrolliert ins Ziel zu kommen.



■ Die BFB ist schnell, aber nur schwer unter Kontrolle zu bringen.

üblich, streßt Euch ein Zeit-Limit - wer es nicht rechtzeitig zum nächsten Checkpoint schafft, muß seine Kiste abstellen. Innerhalb der gesetzten Frist dreimal über die Ziellinie zu kurven, ist dank simpler Steuerung ein Leichtes. Nur wenn eine Strecke das allererste Mal besichtigt wird, kann es zum zeitbedingten Exodus kommen. Die Rennstrecken sind mit schmalen Gassen, dunklen Tunnels und engen Kehren abwechslungsreich, die handlichen Kontrollen machen auf den leichteren Kursen eine bunte Sight-Seeing-Tour daraus. Nur wer nicht vom Gasgriff läßt, den katapultiert es chancenlos vom Asphalt.



Die Konkurrenz stellt sich in den ersten Spielstufen noch reichlich dämlich an. Bereits nach wenigen Metern ist die Meute überholt und läßt sich mühelos weiter abhängen.

GEDROSSELT DURCH BLENDE IM PROZESSORTRAKT

Besonders lustig wird es, wenn sich die Straßen-Rowdies selber von der Piste fegen, und sich mit einem spektakulärem Stunt aus dem Fahrerfeld verabschieden. In den späteren Ligen macht es Euch die wilde Meute etwas schwerer. Ein Umstand, der allerdings weniger an einer verbesserten künstlichen Intelligenz, als vielmehr an den kräftigeren Motoren liegt.

Um einen Rückstand wieder aufzuholen, packt Ihr den Tiger in den Tank: Auf Knopfdruck zündet Ihr den Nachbrenner und treibt den Drehzahlmesser in den roten Bereich. Der siebte Sinn rät: Bleibt nicht zu lange auf Maximalschub, denn wenn Ihr nur auf dem Hinterrad über den Parcours donnert, läßt sich das Bike kaum steuern. Übertreibt Ihr es mit den Wheelies, dann überholt Euch das eigene Hinterrad.

Für jeden Sieg bekommt Ihr sieben Zähler gutgeschrieben. Wer als Zweiter durch's Ziel geht, wird mit vier belohnt, der dritte freut sich über zwei Punkte, schlußendlich bekommt der Viertplazierte nur noch einen ab. Steht Ihr nach den drei Rennen auf dem ersten Rang, schaltet Ihr zwei weitere Ligen frei.

Optisch ist "Redline-Racer" rundum gelungen. Am Horizont baut sich die Szenerie zwar stückweise auf (der berüchtigte "Pop-Up"-Effekt), aber die Sichtweite ist zu jeder Zeit ausreichend, um auch enge Kurven gut ausfahren zu können. Zu keinem Zeitpunkt kommt die 3D-Engine ins Ruckeln, zu jeder Sekunde wird das nötige Geschwindigkeitsgefühl vermittelt. Fahrer, Motorräder und Spielwelt wurden leider sehr sparsam modelliert, hier kann der Dreamcast deutlich mehr leisten.

Summa summarum hinterläßt "Redline Racer" einen zwiespältigen Eindruck. Es macht zwar Spaß, mit den Feuerstühlen über den Asphalt zu heizen, aber das Fahrverhalten ist zu unrealistisch, die Gegner zu stupide, um auch langfristig ans Joypad zu fesseln. Echte Biker lassen unbedingt die Finger vom Spiel, die Enttäuschung wäre groß. Interessant ist der Titel allein für Spielhallen-Racer: Die bekommen solide, weil rasant präsentierte Kurzweile geboten – das ideale Rennen für zwischendurch.

Die deutsche Version wird laut UBI Soft generalüberholt – wir informieren Euch rechtzeitig, ob sich tatsächlich etwas zum Positiven gewendet hat. ■

Dreamcast

Genre:	Rennspiel	Anbieter:	UBI Soft
Spieleranzahl:	1-2	Entwickler:	Rage
Veröffentlichung:	September	Muster:	Dynatex

Text: Robert Bannert



Techno Mage

"Träume sind Schäume" – und auch sonst nicht gut für die Gesundheit. Soviel zur Meinung der "Steamers" aus Sunflowers "Techno Mage"-Welt. Denn der Begriff "Traum" oder "Dream" ist für das technisch versierte Bastler-Völkchen gleichbedeutend mit Magie, und Magie wiederum bedeutet für den analytischen Steamer-Verstand Chaos und Anarchie. Ähnlich verhält es sich mit der Meinung der Dreamer über das andere Volk: Warum der Steamer weder mit Magie noch Mystik hantieren will, das ist dem Traumdeuter schleierhaft. Grund genug für die beiden Volksstämme von Fantasy-Reich Gothos, sich vorsorglich aus dem Weg zu gehen: Schließlich hat man es vor Jahrhunderten schon einmal miteinander versucht – und das Ergebnis war ebenso wenig fruchtbar wie friedlich.

Ein Gesetz, das allerdings nicht schwarz auf weiß festgehalten wurde, sondern nur im Volksmund existiert und vom gesunden Menschverstand diktiert wird – genauso wie die Binsenweisheit, niemals eine Bindung einzugehen, wenn das Objekt der Begierde nicht zur eigenen Clan-Gemeinschaft gehört. Trotzdem haben sich die Eltern des "Techno Mage"-Helden auf das Spiel mit dem Feuer eingelassen: Der eine ein Steamer, die andere ein Dreamer, haben die beiden das Verpönte getan – und sind den Bund für's Leben eingegangen. Mehr oder weniger geduldet, haben sich die unglücklich Verliebten im Dorf der Dreamer niedergelassen – und aller Kritik zum Trotz einen Familienstand gegründet. Und zu dem



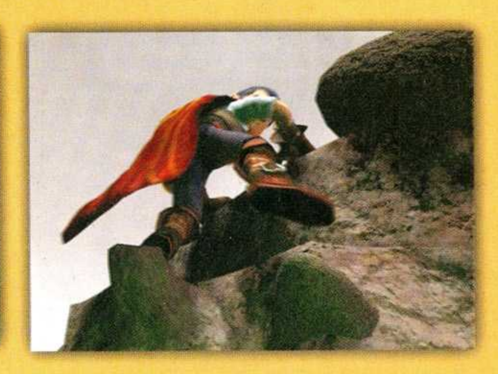




■ **Im Dunkeln ist gut Munkeln. Stimmungsvolle Lichteffekte verdichten die Atmosphäre in düsteren Kavernen und unterirdischen Verliesen. Wie groß Euer Sichtradius ist, entscheiden Mitbringsel wie Fackeln und Laternen – oder ein handfester Lichtzauber.**







gehört neben Gardinen und Kinderbettchen bekanntlich auch das passende Anhängsel: Ein Baby muß her. Heraus kommt ein drolliger kleiner Bursche – mit kessem Gesichtsausdruck und forschem Draufgängergemüt ganz der Daddy, mit Stupsnase und spitzen Ohren ganz die Mutter.

Weniger erfreulich als die bunt gemischten Gene ist die Kombination von magischem und technischem Erbe: Wie der Vater hat auch sein Dreikäsehoch ein Händchen für Bastelei und abstruse Erfindungen – während ihm Frau Mutter die Gabe der Magie mit in die Wiege gelegt hat. Resümeé: Der Kleine ist weder Dreamer noch Steamer, sondern der erste einer neuen Art – ein "Techno Mage".

Euer Held ist also mit den besten Voraussetzungen für eine Laufbahn als großer Held ausgerüstet, trotzdem ist der kleine Kerl kreuzunglücklich. Der Grund: Dreamer wie Steamer verachten den Sproß einer ungeduldeten Liebe als Laune der Natur und lasten ihm ihr Unglück an, wo sie nur können. Wer sich ein wenig mit Ritter-Mär und mittelalterlicher Kultur beschäftigt hat, kennt das Bild: Wird die Frau vom Bürgermeister Jupp krank, war der bucklige Sepp daran Schuld. Gibt Kuh Esmeralda Schimmelkäse statt Milch, war's die Kräuterfrau vom Wäldchen nebenan. In der Regel endeten solche Prozesse auf dem Scheiterhaufen....

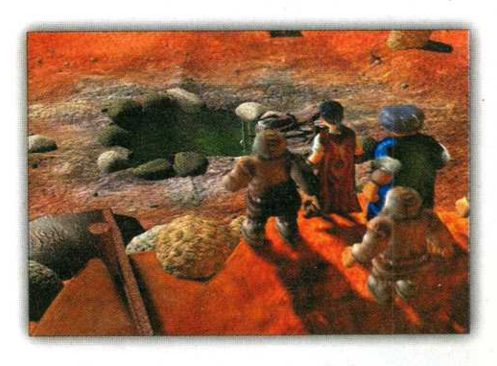
Aber so weit will es Euer "Techno Mage" gar nicht erst kommen lassen: Als man ihm

WER VON TECHNIK TRÄUMT...

die jüngste Monster-Invasion anhängen will, macht sich Euer Konterfei bei Nacht und Nebel auf die Treter – zum einen, um dem Zorn der Nachbarn zu entgehen, zum anderen, um den wahren Schuldigen aufzuspüren. Ein Abenteuer, das Euer frisch gebackenes Helden-Naturell bis an die Grenzen von Gothos führt. Erst zahllose Abenteuer und atmosphärische Zwischensequenzen später weiß der PlayStation-Elf, wie es um sein Schicksal und das seiner Welt bestellt ist.

EINFACH KLASSISCH

Sunflowers Entwickler-Team haben ihr Abenteuer-Spektakel als Action-Adventure im klassischsten Sinne gestaltet: Held wie Umgebung werden von schräg oben gezeigt – allerdings könnt Ihr die Kamera dank polygonaler Konstruktion beliebig um Eure Figur herumschwenken. Spielerische Parallelen mit isometrisch angelegten Genre-Meilensteinen wie Climax' "Landstalker" (Mega Drive) liegen in der Natur des Konzepts, aber die Schwächen der Klassiker wurden gewissenhaft ausgebügelt. Beispiel: Wo Euch die von schräg oben abgelichtete Optik in "Landstalker" oft hinderlich war, könnt Ihr in "Techno Mage" Sichtbehinderungen ganz einfach aus dem Weg gehen. Stehen Objekte wie Fässer oder Kisten im Blickfeld, dreht Ihr den "Spieß" ganz einfach um – und rotiert so lange mit der Kamera nach links bzw. rechts, bis Ihr Euren Wunsch-Winkel gefunden habt.









■ Es werde Licht: In der auf der Messe vorliegenden "Techno Mage"-Demo konnten wir selbst die mächtigsten Zaubersprüche via Cheat-Option frei schalten. Zauberkunststücke wie das gezeigte sind im fertigen Spiel allerdings erst mit zunehmender Charakter-Erfahrung möglich – aber eindrucksvolle Lichteffekte zaubert in Sunflowers Abenteuer sogar der unscheinbarste Feuerball auf die Mattscheibe.



■ Techno Mage in heimischen Gefilden: Auf Detail-Verliebtheit und Stimmigkeit hat Sunflowers besonders viel Wert gelegt. Alle Szenarios sollen miteinander harmonieren und Welt Gothos mit stilechtem Comic-Charme verzaubern.











Nehmt Euch für das Finden der richtigen Perspektive ruhig Zeit: Denn der Schritt zur Übersicht ist beim Rätselknacken oberste Heldenpflicht. Wenn man sich die Hälfte der wichtigen Komponenten nur denken kann, dann ist selbst der findigste Puzzle-Meister aufgeschmissen: Schließlich hat sich Sunflowers alle Mühe gegeben, traditionelle wie neue Knobel-Strategien miteinander zu verknüpfen. Kiste verschieben, Hebel umlegen, über Kreuz hupfen und über Rätselfragen brüten: Klassik und Innovation wurden zu einem teuflichen Puzzle-Geflecht verwoben, das Euch zu jeder Sekunde herausfordern, aber niemals unnötig frustrieren soll. Um Eure Figur bei all dem digitalen Streß so geschmeidig und griffig wie möglich zu halten, hat man für das Charakter-Design auf klassische Sprite-Technik zurückgegriffen: Während die Fantasy-Welt komplett in Echtzeit-3D auf Euren TV-Schirm gezaubert wird, wurden die Figuren filigran im Render-Editor modelliert, von sämtlichen Seiten abfotografiert und anschließend als Sprite auf den Silberling portiert. Wendet Euch der Techno Mage in einem Augenblick noch den Rücken zu, zeigt er im nächsten auf Euer Kommando – Animationsphase für Animationsphase - die Front mit dem liebevoll ausgearbeiteten Charaktergesicht. Das muß zwar wie der Rest der Spielwelt auch mit der PlayStation-Auflösung auskommen, macht aber trotzdem jede Menge her: Das Rendering macht's möglich. Die Vorteile der Sprite-Technik liegen hier auf der Hand: Im Gegensatz zu riesigen Beat'em-Up-Charakteren oder Shooter-Helden ist der Techno Mage verhältnismäßig klein geraten. Immerhin muß man zugunsten der nötigen Übersicht jede Menge Details auf einmal auf den Schirm bannen – anders als in Action-lastigeren Spiel-Genres zählt im Adventure vor allem der Überblick. Jetzt stellt Euch mal einen kleinen Helden in Echtzeit-3D vor: Der arme Kerl wäre so häßlich, daß sich sogar der eigene Designer vor ihm fürchtet. Nächstes Handicap der 3D-Heroen: Auf der mitunter betagten 32-Bit-Hardware ist jedes Polygon wertvoll, und wo bereits die Umgebung mit Echtzeit-Objekten gespickt wird, da bleibt für die Figuren nicht mehr viel übrig. Also ist "Sparsamkeit um jeden Preis" die Devise. Trotzdem setzt man echte 3D-Objekte ein, wo immer es möglich ist: Humanoide Charaktere und kleine Gegner kommen als vorgerenderte 2D-Akteure daher, die großen Boss-Brocken haben die Sunflowers-Grafiker aus Polygonen konstruiert.

KAMPFMAGUS

Auch im Scharmützel gegen die pummeligen Monstren aus Gothos Wald und Gothos Flur ist der Techno-Magus nicht zimperlich zugange – und beweist wieder handwerkliches Geschick im Umgang mit dem Bewährten: Eure Figur fuchtelt wild mit dem Schwert herum und erledigt Angreifer mit einen sim-





■ Techno Mage auf Wanderschaft: Euer Held ist nicht auf dem Weg ins Schlumpfdorf, sondern in eine benachbarte Siedlung. Was hier auf den ersten Blick wie Pilze aussieht, sind Sunflowers Antwort auf die gemeinhin üblichen Papp-Bäume. Anstatt zwei flache Stämme ineinander zu stecken (wie am Streckenrand der meisten Rennspiele erkennbar), haben die Grafiker eine plastische Baumkrone entworfen – und zu diesem Zweck das Blätterwerk wie eine Haube um den Stamm gekrempelt.







plen Button-Druck. Kniffliger wird's, wenn die Gegnerschar größer und die Fieslinge gemeiner werden – wenn die Bestien aus allen Winkeln kriechen, dann reicht simple Waffengewalt für einen Triumph oft nicht mehr aus. Statt dessen müßt Ihr via Menü die Spezialfähigkeiten Eures Helden einsetzen: Ob Magie oder technisches Gimmick – die besonderen Talente des Techno-Magiers findet Ihr in den Verästelungen von Ausrüstungs- und Zauberspruchlisten. Die Spielmechanik ist wieder die obligatorische Knopfdruck-Selektion, der Effekt ein magisches Grafikfeuerwerk mit allen Schikanen – von der lichterloh brennenden Gasaura bis hin zur gleißenden Lens-Flare-Glut. Darüber in der Menü-Hierarchie: Das Fenster mit den Attributswerten und Spieldaten Eures Charakters. Die wollen übrigens sehr viel sorgfältiger verwaltet werden als in den meisten anderen Adventure-Vettern: Die einzelnen Eigenschaften wurden in ein kreisförmiges Diagramm einsortiert und geben außer über den herkömmlichen Werte-Wust auch Aufschluß über seelisches wie körperliches Gleichgewicht Eurer Spielfigur geben. Ist Techno Mage ein planlos daher brabbelndes Nervenbündel mit Muskelschwund oder ein ausgeglichener Geselle, der in jeder Lebenslage seinen "Elf" steht? Das Diagramm im Werte-Menü verrät's. ■

info — **Die Macher**

StarWing (Nintendo, Super NES)

Das Logo mit der Sonnenblume hat spätestens seit dem Top-Seller "Anno 1602" die Aufmerksamkeit der Branche: Während andere hochdekorierte Produkte im gleichen Zeitraum kaum Stückzahlen abgesetzt haben, hat Sunflowers Strategie-Hit um Handel, Aufbau-Strategie und historische Kriegsführung eine GVU-Auszeichnung nach der anderen kassiert. Die spielerischen Qualitäten des PC-Titels stehen außer Frage, trotzdem mutmaßen viele Mitbewerber hinter dem phänomenalen Erfolg eher den findigen Kopierschutz denn den Hang der Deutschen zur anspruchsvollen Simulation: Die Raubkopierer konnten nur bedingt zuschlagen und das Langener Team – unbeeindruckt von den Bemühungen der Schwarzmärktler - eindrucksvolle Stückzahlen durch verkaufen. Ob ihnen mit "Techno Mage" der gleiche Kunstgriff gelingt, sei dahingestellt – feststeht, daß man im Hause Sunflowers die Bedeutung eines Cracker-sicheren Kopierschutzes dieser Tage genau richtig einschätzt: Ohne geht es nicht mehr.





Genre: Action-Adventure
Spieleranzahl: 1
Veröffentlichung: 4. Quartal '99
Anbieter: Infogrames
Entwickler: Sunflowers
Muster: Sunflowers






Text: Fabian Döhla

Resident Evil: Code Veronica

Sie sind nicht totzukriegen – knapp ein Jahr nach den mittlerweile indizierten Eskapaden aus "Resident Evil 2" ruft Capcom die Untoten wieder auf den Plan. Auf Segas Dreamcast feiern die Digi-Zombies ihre Premiere – endlich kann sich Capcom ohne hinderliche Hardware-Beschränkungen austoben. Nichts gegen Sonys PlayStation, doch auch Fans der 32-Bit-Konsole müssen eingestehen, daß "Resident Evil: Nemesis" zumindest grafisch keinen Quantensprung mehr darstellt. Ganz anders hingegen die 128-Bit-Gruselstunde: Auf den ersten Blick erkennt Ihr die deutlich höhere Auflösung und butterweichen Texturen – kantige Helden und klobige Monster gehören der Vergangenheit an.

Die Story ist zwar noch nicht von offizieller Seite bestätigt, läßt sich aber schon auf einige wichtige Elemente zusammenfassen. Das grausige Geschehen findet exakt drei Monate nach "Resident Evil 2" statt. Claire Redfield befindet sich noch immer auf der Suche nach ihrem Bruder – wer den indizierten Vorgänger gespielt hat, kennt die Problematik. Die Story knüpft quasi nahtlos an das Prequel an – nach einem reißerisch geschnittenen Rendervorspann findet Ihr Euch auf einer verlassenen Insel wieder. Ziel der Suche ist das Umbrella HQ – dem nachweislich ungesunden Forscherdrang der dubiosen Firma will die ambitionierte Nachwuchs-Heldin endlich auf den Grund gehen. Verbirgt sich hinter dem Regenschirm-Logo vielleicht viel mehr, als alle Beteiligten jemals vermuten konnten? Welche Abarten hecken die kranken Forscher diesmal aus? Wann kommt es zur nächsten Katastrophe? Erste Antworten bekommt Claire schon früher als ihr lieb ist. Ein heißer Tip führt sie auf einen "verlassene" Insel. Leider ist die mutige Retterin einer kleinen Fehlinformation aufgesessen – von verlassen kann wirklich nicht die Rede sein.

ZOMBIES ATE MY BROTHER?

In den Umbrella–Labors hat man schon wieder ein Reagenzglas umgeschüttet – die komplette Insel ist zombieverseucht. Die Gebäudekomplexe und das malerische Eiland sind alles andere als paradiesisch – ohne die richtige Bewaffnung könnt Ihr gleich Euren



■ Ob das gutgeht? Seid Ihr nur mit dem mickrigen Messer ausgestattet, solltet Ihr lieber die Beine in die Hand nehmen.



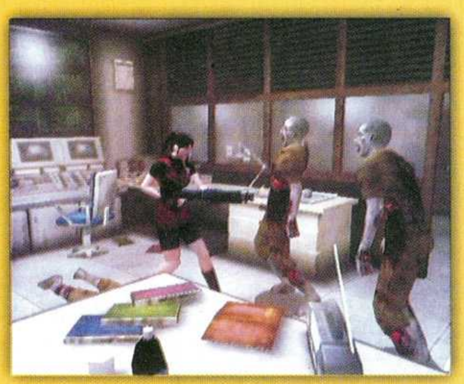



■ Gut zu sehen: Die Fleischwunde am Rücken des Zombies verdeutlicht die aufwendige Texturierung.


■ Wer wird denn... Bei den Untoten herrscht offenbar akuter Frauenmangel.


■ Jetzt aber schnell! Claire wird von zwei Zombies in die Mangel genommen.


■ Augenschmaus: Im Hintergrund tritt durch das beschädigte Kirchendach Sonnenlicht ein.


■ Good old times! Mit der Pump-Gun macht Ihr kurzen Prozeß.


■ Das wird eng! Einen weiteren Fehlschuß kann sich Claire nicht erlauben.

virtuellen Totenschein ausstellen. Aber wie es der Zufall so will, liegt wieder allerlei nützliches Inventar in der Gegend herum. Während die Pistole zur Standard-Ausrüstung gehört, müssen Schrotflinte, Maschinengewehr und Flammenwerfer erst gefunden werden. Die Waffenverwaltung erfolgt über die gewohnte Menüführung – nachgeladen und durchgewechselt wird während einer kurzen Spielpause. Aufgesammelte Gegenstände fordern Eure Kombinationsgabe: Mischt Gegenmittel oder baut eine durchschlagskräftigere Waffe. Während Euch diese Abläufe aus den Prequels wohlbekannt sein müßten, überrascht die Technik durch eine neuartige Grundidee. Anstatt Euch lediglich an vorgerenderten Kulissen vorbeizuscheuchen, nutzt "Street Fighter"-Erfinder Capcom die gestiegene Hardware-Power. Das Zauberwort heißt Echtzeit – erstmals in der langen "Resident Evil"-Geschichte gibt es somit Kameraschwenks und eine waschechte Ego-Perspektive. Wer dadurch einen grafischen Rückschritt erwartet, sieht sich getäuscht. Nie gab es detailliertere Blutbäder zu sehen – der hohen Auflösung sei Dank. Ebenfalls wunderschön (und bei vorgerenderten Hintergründen nur schwer möglich): Verspielte Lichteffekte sorgen für eine schummrige Atmosphäre. Wenn Ihr mit einer brennenden Fackel durch ein dunkles Kellergewölbe schleicht, seht Ihr Schatten und Lichtreflexionen an den Wänden tänzeln – jetzt bloß nicht erschrecken!

Eben diese Schreckensmomente streut das japanische Entwickler-Team wieder mit schaurig schöner Regelmäßigkeit ein: Monster fallen urplötzlich über Euch her, faulige Hände schießen aus dem Boden, eine Horde Untoter lockt Euch in einen Hinterhalt.

Mehr Details will Capcom derzeit noch nicht herausgeben, besonders die Story hütet man in Fernost derzeit wie den sprichwörtlichen Augapfel. Die direkt aufeinander abgestimmten Spielinhalte lassen jedoch Interessantes erhoffen. Theoretisch könnt Ihr mit "Resident Evil: Nemesis" beginnen (spielt drei Stunden vor "RE 2"), dann den zweiten Teil in Eure PlayStation legen und anschließend direkt zu "Resident Evil: Code Veronica" übergehen. Sobald es neue Infos zur heiß ersehnten Horror-Tour gibt, versorgen wir Euch mit einem Update. Derzeit können wir selbst über den genauen Release nur spekulieren. Einen offiziellen Termin gibt's noch nicht, Capcom verspricht aber rechtzeitig zum Weihnachtsfest eine US-Version. Die deutsche Version kommt im Gegensatz zur "Resident Evil: Nemesis" über Virgin und wird trotz des indizierten Vorgängers keinesfalls entschärft. Fein! ■

Dreamcast

Genre:	Horror-Adventure	Anbieter:	Capcom
Spielerzahl:	1	Entwickler	Capcom
Veröffentlichung:	4.Quartal	Muster:	fun.generation

info

Resident Evil – das Grauen für die Hosentasche



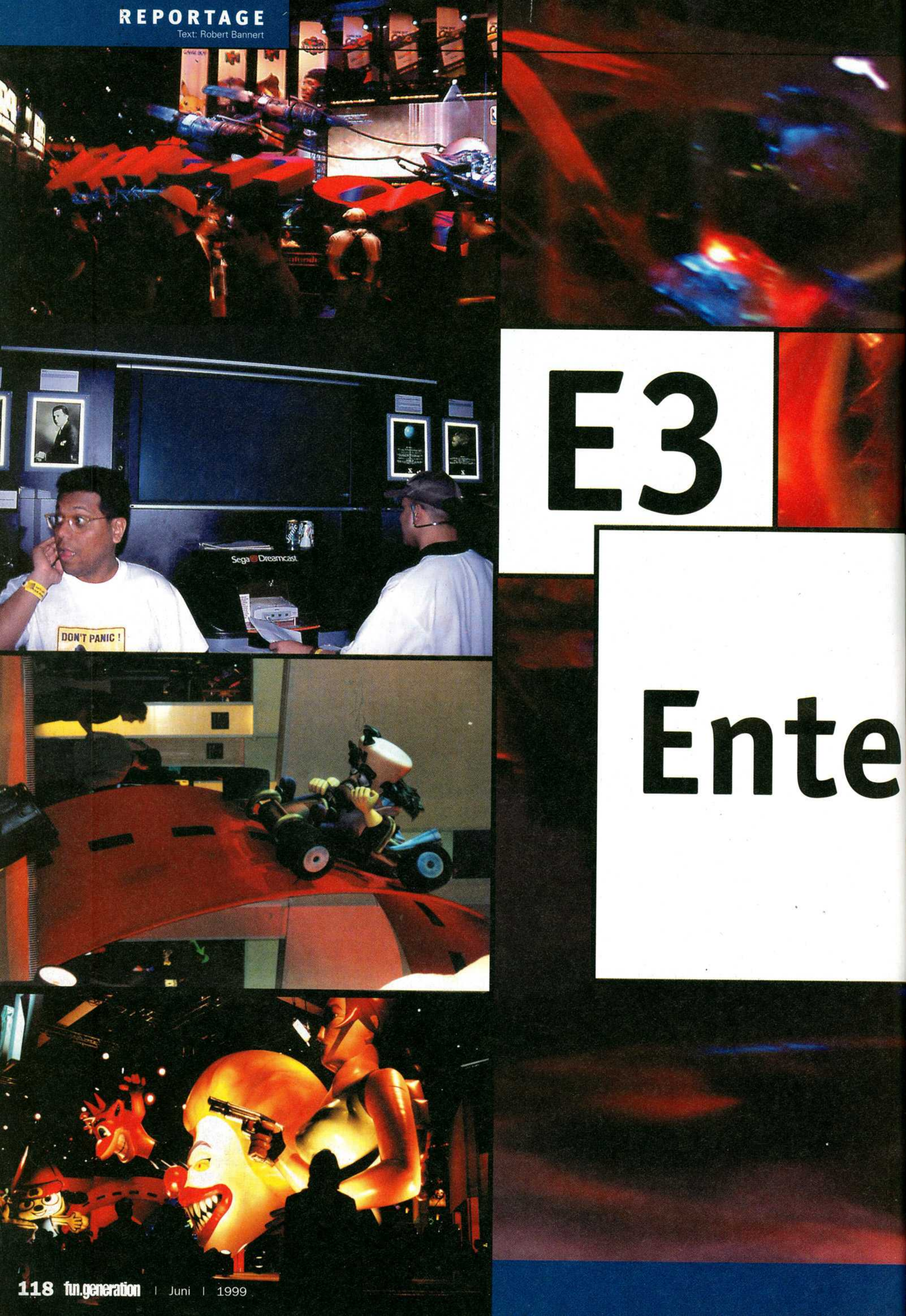
Wer hätte das gedacht? Selbst für Nintendos erfolgreiches Handheld wird "Resident Evil" umgesetzt. Als Vorlage dient der kultige erste Teil. Wer mit einer abgespeckten 2D-Variante rechnet (vergleichbar mit "Turok 2: Seeds of Evil"), wird eines besseren belehrt. Vorgerenderte Hintergründe, eine Iso-Ansicht und massenweise Zombies – nicht schlecht für den Hardware-Winzling. Ab September dürft Ihr auch unterwegs gegen die Untoten in die Schlacht ziehen.

Vermutlich vermißt: Elza Walker



Aufmerksame fun.generation-Leser erinnern sich: Noch lange vor dem Release von "Resident Evil 2" geisterte eine Preview-Version durch die Presse-Landschaft. Daß sich bis zum fertigen Spiel immer noch ein paar Details ändern können, ist nichts neues. Im Fall von Elza Walker tut es uns aber äußerst leid: Das schlanke 19jährige Mädel hätte das Zeug zur Videospielheldin gehabt. Was aus Ihr geworden ist und warum sie letztendlich auf irgendeiner Capcom-Festplatte verrottet, können wir auch nicht beantworten. Eins steht aber fest: Elza, wir haben immer an Dich geglaubt!

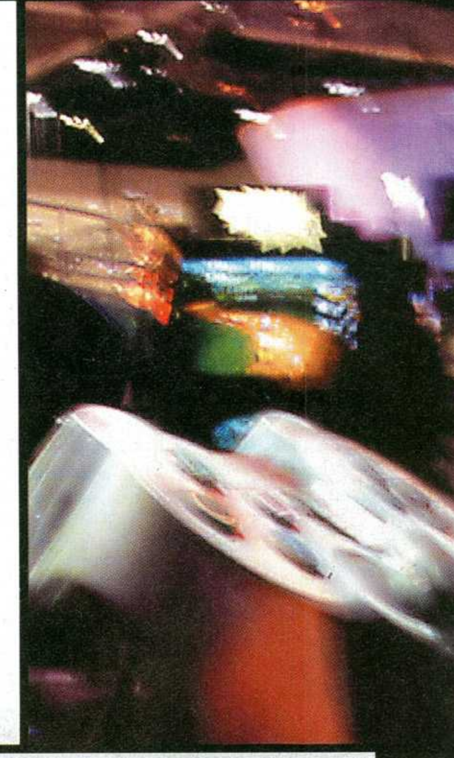
Text: Robert Bannert



E3

Ente

Electronic rtainment Expo



Videospielen unter kalifornischer Sonne

Text: Robert Bannert



E3 messe 1999
acclaim

Im Zentrum des Acclaim-Angebots stand Shadowman von Iguana - deren Namen man sich übrigens kurzerhand einverleibte und zwecks verstärktem Branding-Auftritt in „Acclaim North" bzw. „Acclaim South" umänderte. Ebenfalls vom ehemaligen Iguana-Team präsentiert wurden die Multiplayer-Variante von „Turok 2": David Dienstbier höchstpersönlich erklärte uns seine Ambitionen hinter **„TUROK RAGEWARS"** und nannte als Entwicklungsgrund vor allem die steigende Multiplayer-Tendenz im Action-Genre. Auch **„ARMORINES"** soll von der bislang ungeschlagenen „Turok 2"-Engine profitieren: Riesenameisen abschießen macht in 2000 Jahren gleich doppelt so viel Spaß. Besonders dann, wenn neben dem Science-Fiction-üblichen Handwerkszeug noch mystische Waffen und ägyptischer Mystizismus mit im Spiel sind. Außer dem mitunter Traditions-geprägten Ego-Shooter-Programm haben wir das neue **„WWF ATTITUDE"** gesichtet (mit dem bislang detailliertesten Charakter-Editor), die Motocross-Raserei **„JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000"** und die Modell-Flitzer aus „Re-Volt" - allesamt für PlayStation und N64 auf dem Schedule gelistet. Besonders angenehm überrascht hat uns das Dreamcast-Hoverboarding **„TRICKSTYLE"**: Stylisches Boarder-Outfit, bunte Pisten und jede Menge luftigen Spaß in der übernächsten Skater-Generation machen Lust auf mehr. Was wir von der **„SOUTHPARK"**-Lizenz für Nintendo 64 und PlayStation halten sollen, wissen wir noch nicht: Ein Ego-Shooter und ein Rennspiel rund um die vier Gören? Was bislang gezeigt wurde, hob sich angenehm vom üblichen Lizenz-Einerlei ab - ob es zum vollwertigen Spiel reicht , werden wir sehen.


armorines





southpark

messe-highlight
jade cocoon



Obwohl japanophil, wurde der Rollenspiel-Einstand von Publisher Crave in den USA entwickelt, lediglich das Charakter-Design kam aus japanischer Feder. Optisch wie spielerisch der potentielle „Final Fantasy VII"-Killer.

Rechtzeitig zum Mai ist es wieder soweit: Die „E3" lockt - und **fun.generation** beantwortet den multimedialen Balzruf mit einem Flug über den großen Teich. Als größte Videospiel-Ausstellung der westlichen Welt war uns die diesjährige „Electronic Entertainment Expo" gleich satte 35 Seiten wert - 35 Seiten, die Ihr in der vorliegenden Reportage und in über 25 Seiten Vorschau verteilt findet. An dieser Stelle schildern wir Euch unsere Eindrücke vom Messetreiben, detaillierte Infos zu den Highlights haben wir in separaten Berichten verpackt (auf den Seiten 78 bis 117) und mit einem „E3"-Sticker markiert. Nach der Lektüre könnt Ihr Euch ein umfassendes Bild machen - und verstehen, warum unser Team so tüchtig ins Schwitzen gekommen ist. Videospiel-Hits und kalifornische Sonne sind daran zwar nicht ganz unschuldig, aber vor allem der schiere Umfang der Messe war es, der unserer Redaktion beim Gewaltmarsch von Halle zu Halle das letzte bißchen Flüssigkeit aus den Poren getrieben hat. Denn wie jede Messe war auch die jüngste „E3" vor allem anderen eines: Streß. Zwar hatte man in diesem Jahr als Veranstaltungsort statt Atlanta das klimatisch zahmere Kalifornien gewählt (von der deutschen Branche mit kollektivem Aufatmen begrüßt), aber anstrengend war die Videospiel-Versammlung allemal: Über 200 Aussteller, weitläufiges Gelände und die lange Anreise (immerhin elf Stunden Hin- bzw. Rückflug) zehren an den Reserven des härtesten Redakteurs, transpirierende Menschenmassen und rücksichtslose Rempler stellen selbst Engelsgeduld auf die Probe. Wir sagen es gleich vorneweg: Messen sind nicht das Mekka, für das es viele Videospieler halten - denn das wenigste von dem, was geboten wird, ist wirklich neu. Die meisten Titel kennt Ihr bereits aus den Neuerscheinungs- und Vorschau-Berichten der letzten **fun.generation**-Ausgaben. Neu sind gerade mal genügend Spiele, um eine Ausgabe zu füllen - für eine Ausstellung, die als Mittelpunkt des Videospieler-Universums gehandelt wird, kein übermäßig starkes Bild. Auch wenn dieses Jahr mehr präsentiert wurde als üblich und außer Software auch die nächste Konsolen-Generation an den Start gebracht wurde - die „E3" war auch in diesem Jahr für unsere komplette Schreiberzunft eher eine Hürde denn eine Bereicherung: Bereits Wochen vorher müssen uns die Partner aus Industrie und Entwicklung notgedrungen auf die Präsentationen auf der Messe vertrösten - vor der großen Show darf oder will man keine Fakten bekanntgeben. Materiallieferungen werden hinausgezögert, Veröffentlichungsdaten verschoben und vitale Informationen geheim gehalten, nur um sie ein paar Wochen später auf der Messe explosionsartig an die Öffentlichkeit zu lassen - die geballte Ladung Videospiel auf einen Schlag. Die Gründe hierfür liegen auf der Hand: Wie in der Medienbranche üblich, will man im Geschäft mit dem Interaktiven um die Gunst von potentiellen Partnern und Presseleuten buhlen. Und warum die Munition schon vor dem großen Schuß verpulvern, wenn man auf der Messe alle Opfer auf einmal vor dem Rohr hat? Gesagt, getan: Sobald die Pforten der „E3" geöffnet und die Shuttle-Busse mit den Besuchern vorgefahren sind, wird scharf geschossen. Publisher wie Entwickler wollen der wilden Kunden- und Journalistenhorde auffallen, hauen mit millionenschwerer Standdekoration und Dezibel-überlasteter Sound-Anlage auf die „Reiz-Pauke", daß es nur so kracht. Daß dabei am Ende des Messetages Nervenkostüm und Gehör oft auf der Strecke bleiben, interessiert nur peripher: Was zählt, ist allein das große Geschäft - und um die Aufmerksamkeit des Publikums zu erheischen, ist der Ausstellerfront jedes Mittel recht. Jedes Mittel, das auch dem informationshungrigen Fach-Journalisten recht ist, um die frischesten News an Land zu ziehen. Jedes Jahr liefern sich Redakteure aus aller Welt eine Wettjagd um Pressemappen, Demo-CDs und auf glänzendes Medium gebranntes Bildformat. Wer zum Schluß den höchsten Stapel Material auf dem Hoteltisch und die meisten Kreuzchen auf dem Plan des Ausstellungsgeländes hat, der dreht den Kollegen von der Konkurrenz eine lange Nase. So war es zumindest noch bis vor zwei Jahren - bevor Internet und Online-Service die Informationswelt revolutioniert haben. Wer will, kann seinen „E3"-Bericht heute schreiben, ohne auch nur einen Fuß auf die „E3" zu setzen: Sämtliche Meldungen werden parallel zum Messegeschehen auf die einschlägigen Homepages gestellt. Oft findet Ihr dort sogar Bildmaterial und Software-Schnappschüsse, die auf den Presse-CDs der Anbieter noch fehlen.

Gereist wird mittlerweile also nur noch, um das Geschehen hautnah mitzuerleben - und zu spielen, was zu spielen ist. Viele Produkte gibt's zwar bis dato erst als selbstlaufende Demo, aber von der einen oder anderen Spiele-Perle schafft es immerhin eine spielbare Beta-Version auf die „E3". Außerdem pflegen Anbieter wie Journalisten mit viel Sorgfalt die Reputation der eigenen Objekte: Da trifft man alte Freunde, bauchpinselt neue Kontakterinnen oder schließt Pakte gegen Tod und Teufel - „Sehen und gesehen werden" ist das Motto in L.A. Harte Infowährung wechselt beim Treffen im stillen Kämmerlein ebenso den Besitzer wie der neueste Klatsch und Tratsch. Da machen sich die Pressekonferenzen (finden in der Regel in anliegenden Messeräumlichkeiten oder nahegelegenen Hotels statt) in den Morgen- und Abendstunden oft nur noch wie eine Marketing-Präsentation aus - die eigentlichen Informationen gibt's hinter verschlossenen Türen.

Was wir auf der jüngsten US-Ausstellung aufgeschnappt und an heißen Neuheiten für Euch aufgetan haben, findet Ihr im Überblick auf den folgenden Seiten: Karten und Schnappschüsse zeigen Euch die Messe im Detail, Screenshots und Render-Artworks die vorgestellten Produkte. Außerdem ziehen wir Resümee: Erfahrt aus erster Hand, was Ihr von dem Trubel um die nächsten Konsolen-Generation zu halten habt und macht Euch auf spannende Fakten gefaßt.

MESSE-MONUMENTE

Kontakte knüpfen und Kontakte auffrischen: Neben der großspurigen Präsentation des eigenen Software-Lineups der Hauptgrund für Publisher wie Besucher, sich wieder auf die E3 zu bemühen. Tatsächlich gehen beide Faktoren unmittelbar Hand in Hand: Obwohl die E3 (im Gegensatz zu Kundenmessen wie unserer heimischen Spielwarenmesse) für die Öffentlichkeit nicht zugänglich ist, schlängeln sich jedes Jahr Zehntausende durch die engen Gassen zwischen den Aussteller-Aufgeboten - Tendenz steigend. Trotzdem sieht der durchschnittliche E3-Besucher nicht zwangsläufig seriös aus: Wer sich jetzt eine von Schlipsträgern und feinen Damen überlaufene Halle vorstellt, ist schiefgewickelt. Vielmehr geben sich auf der „Electronic Entertainment Expo" die schrägsten Gestalten aus Handel, Entwicklung und Presse die Klinke in die Hand - Freaks wohin man schaut, ganz wie im Videospielfachladen um die Ecke... und längst nicht jeder von den Anwesenden ist wirklich, was er zu sein vorgibt. Umso mehr gilt für die Damen hinter den Tresen die Devise: „Zunächst die Visitenkarte - dann das Presse-Päckchen!" Kann ja jeder daherkommen, und behaupten, er wäre Chefredakteur.... Für die **fun.generation**-Crew bedeutet das: Die Hälfte des Gepäcks machen Visitenkarten und Belegmuster aus - und wenn die vierschrötigen Herren bei der amerikanischen Einreisekontrolle noch so grimmig in ihren Donut beißen, ohne ein deutliches Indiz für den Redakteurs-Job kommt man auf der Messe nicht weit. Schließlich wollen die Aussteller ihr teuer produziertes Pressematerial nicht an jeden verschenken: Und ehe Silberling sowie Hochglanz-Mappe in den nächsten Mülleimer wandern, fordern die Damen lieber Beweismittel ein. Umso ärgerlicher für die meisten Messe-Besucher, daß ihnen spätestens nach dem dritten Tag die Kärtchen ausgehen - nach der ID-Knappheit ist oft guter Rat teuer.

Denn: Schrill gekleidete Otakus mit Mikro und rosaroten Pöms sind hier genauso zugan-

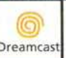
DOWNTOWN

DOWNTOWN WEST

Wer L.A. kennt, der kennt auch die wichtigsten Stadtteile - denn die Stadt der Stars und Sternchen besteht nicht allein aus Beverly Hills. Außer Hollywood und dem angrenzenden Nobel-Teil (mit Prunkvillen an jeder Straßenecke) gibt es natürlich auch Viertel, in denen Normalsterbliche leben - darunter Shopping-Paradies Santa Monica und Downtown. Letzteres machte früher den Stadtkern aus - ist aber mit zunehmendem Star-Rummel und steigender Kriminalität immer mehr zur „Geisterstadt" verkommen. Trotz Nobel-Absteigen und Luxus-Restaurants - nach 22.00 Uhr werden die Bürgersteige hochgeklappt - die „Downtown" ist wie ausgestorben. Nur noch geschäftlich tanzt hier der Bär - unter anderem in den wuchtigen Messebauten, darunter auch die Halle für die diesjährige E3. Unsere CyPress-Crew ist übrigens im ca. eine halbe Taxistunde entfernten „Century Plaza" in Santa Monica untergekommen - dem gleichen Hotel, in dem vergangene Woche Bill Clinton eine Nacht verbracht hat. Einen Blick auf den amerikanischen Präsidenten konnten wir zwar nicht werfen - aber FBI-Beamte und schmuckbehangene Damen an jeder Ecke waren ein deutliches Indiz für den hohen Besuch. Trotzdem: Immerhin zwei Stars haben wir gesichtet: Zwei Frühstückstische neben uns hat „Magnum" (Tom Selleck) sein Müsli in sich hinein geschaufelt, auf der „Matrix"-Premiere im gegenüberliegenden Multiplex-Kino ist Steven Spielberg an uns vorbeigerauscht, und seine bulligen Bodyguards über uns hinweg... Leider hatten wir gerade unsere Kamera nicht dabei - Pech gehabt.

LA CONVENTION CENTER

messehighlight



shen mue



Das Adventure von Segas Vorzeige-Designer Yu Suzuki nähert sich der Vollendung, auf der Messe wurde die erste spielbare Demo präsentiert. Warum das Abenteuer des japanischen Coin-Op-Spezialisten und „Virtua Fighter"-Erfinders technisch wie spielerisch ein Genuß zu werden verspricht, erfahrt Ihr im Vorschau-Bericht auf den Seiten 68 bis 76.

E3 messe 1999

activision

Auch hier beteiligt man sich rege an der Umsetzungs-Wut - Activision bekennt sich zu allen Systemen. Ob Rennwagen-Rabatz bei „VIGILANTE 8" oder Tony Hawk's Skateboard-Eskapaden: Für die PlayStation publiziert man in jedem Fall, in der Regel folgen Konvertierungen für N64, und nicht selten ist eine Dreamcast-Version mit dabei. Aller attraktiven Eigen-Entwicklungen zum Trotz haben uns vor allem die Titel von Publishing-Partner Disney Interactive - darunter vornehmlich Film-Umsetzungen wie „TOY STORY 2" oder die Hupf-inspirierten Dschungel-Eskapaden von „TARZAN". Letzterer ist derzeit die stärkste Lizenz: In L.A. haben wir einen klein Vorgeschmack auf die Marketing-Offensive für Disneys neuen Blockbuster bekommen - der „Hype" um „Tarzan" kommt umittelbar hinter „StarWars". Verblüffend war die Aufnahme eines Sega-Titels ins Software-Arsenal: Climax' „BLUE STINGER"-Adventure kommt nicht wie erwartet über den Hardware-Hersteller, sondern über Activision. Laut Front-Mann Markus Wielding will man bis zum Release noch ordentlich an dem Titel feilen und für den US-Release die gröbsten Patzer des japanischen Originals (schon seit knapp zwei Monaten erhältlich) bereinigen.



toy story 2



tarzan

Text: Robert Bannert

messehighlight



donkey kong 64



Der Affe ist los - und zwar in voller Lebensgröße. Als einer der drei dominierenden Aussteller hatte Nintendo für jeden „Key-Titel" ein eigenes Display aufgebaut - aufwendig gestaltet und mit Großfiguren der Hauptdarsteller dekoriert. Für die 64-Bit-Variante des affigen Abenteuers hat Nintendo gleich eine ganze Level-Thematik verwertet: Wie im Spiel lugt der plüschige Primat aus einer Lore und kullert aus einem Bergwerk heraus.



E3 messe 1999

codemasters

Nicht protzig, aber dafür umso ruhiger und beschaulicher ging's bei den Sportspiel-Spezialisten von Codemasters zu: Hinter den Türen gab's harte Facts, vor den Pforten die aktuellsten Versionen der angekündigten PlayStation-Software. Außer der 3D-Radtour **„NO FEAR: DOWNHILL MOUNTAIN BIKING"** konnten wir **„PRINCE NASEEM BOXING"** unter die Lupe nehmen und anschließend eine Runde mit den neuen **„TOCA TOURING CARS"** drehen. Für die beiden letzten Titel wünschen wir uns möglichst bald eine Preview-Vesion in der Redaktion: **„PRINCE NASEEM BOXING"** wird derzeit als die Hoffnung für alle 32-Bit-Boxer gehandelt, **„TOCA 2"** wird offensichtlich an Güte und Erfolg des Erstlings anknüpfen.



E3 messe 1999

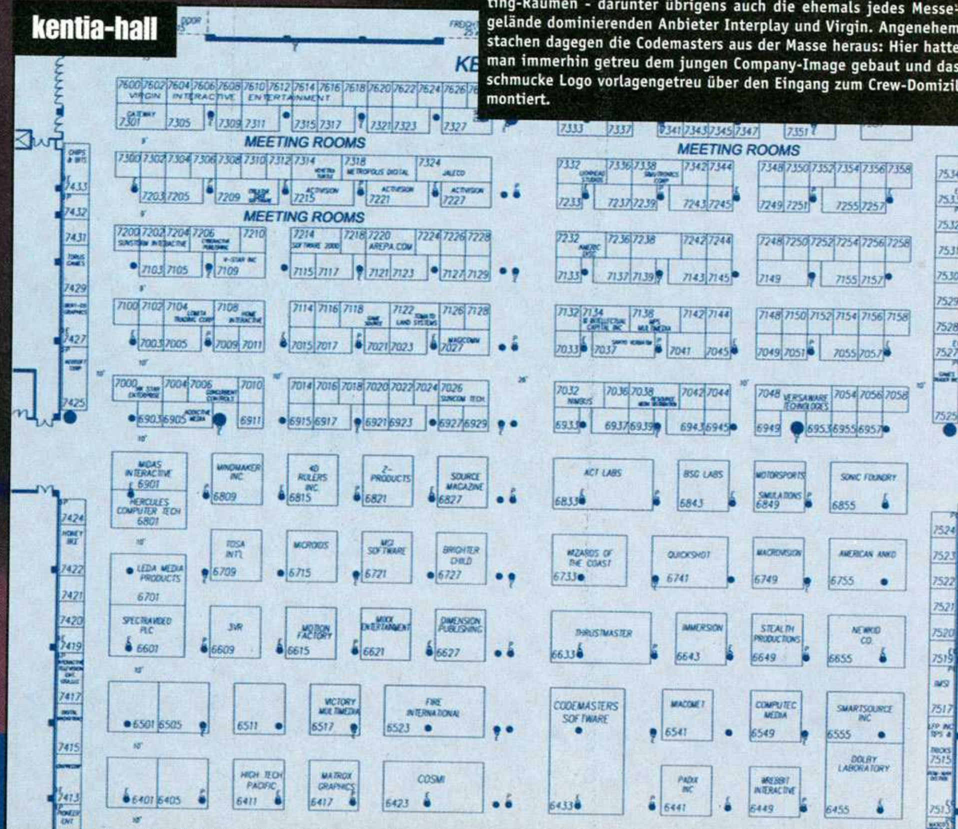
eidos

Die Aussagen zu Vorzeige-Heldin Lara verblüffen: Laut Eidos ist die hübsche Archäologin zum Selbstgänger avanciert, außerdem will man die wichtigste Figur im Core-Fundus nicht durch übermäßige Marketing-Aufwendung „tot-hypen". Offensichtlich macht man sich bei Eidos Gedanken um die Reputation von Mrs. Croft: Man befürchtet mit zunehmender Vermarktung den Übersättigungseffekt. Kann zu viel Lara Croft schädlich sein? Wie die Antwort hierauf lautet, sei dahingestellt - fest steht, daß man ab sofort verstärkt in den Aufbau neuer Charaktere investieren will, derzeit allen anderen voran „Soul Reaver"-Antiheld Raziel. So war's auch kaum verwunderlich, daß dessen Großfigur keinen Zentimeter kleiner war als die von Lara. Lediglich Gex kam gestaucht daher: Bei dem munteren Gecko allerdings eher ein Resultat der kleinwüchsigen Spezies als des geringeren Stellenwerts. Neu für die Konsole ist die Fortsetzung von Marc Avorys 3D-Klopperei „Fighting Force", das Mystery-Adventure **„FEAR FACTOR"** und die apokalyptische Action-Vision **„URBAN"**. Ebenfalls für die PlayStation erscheinen **„SABOTEUR"** und das futuristische Abenteuer **„OMIKRON"**. Für das N64 konnten wir **„GEX 3"** anspielen.

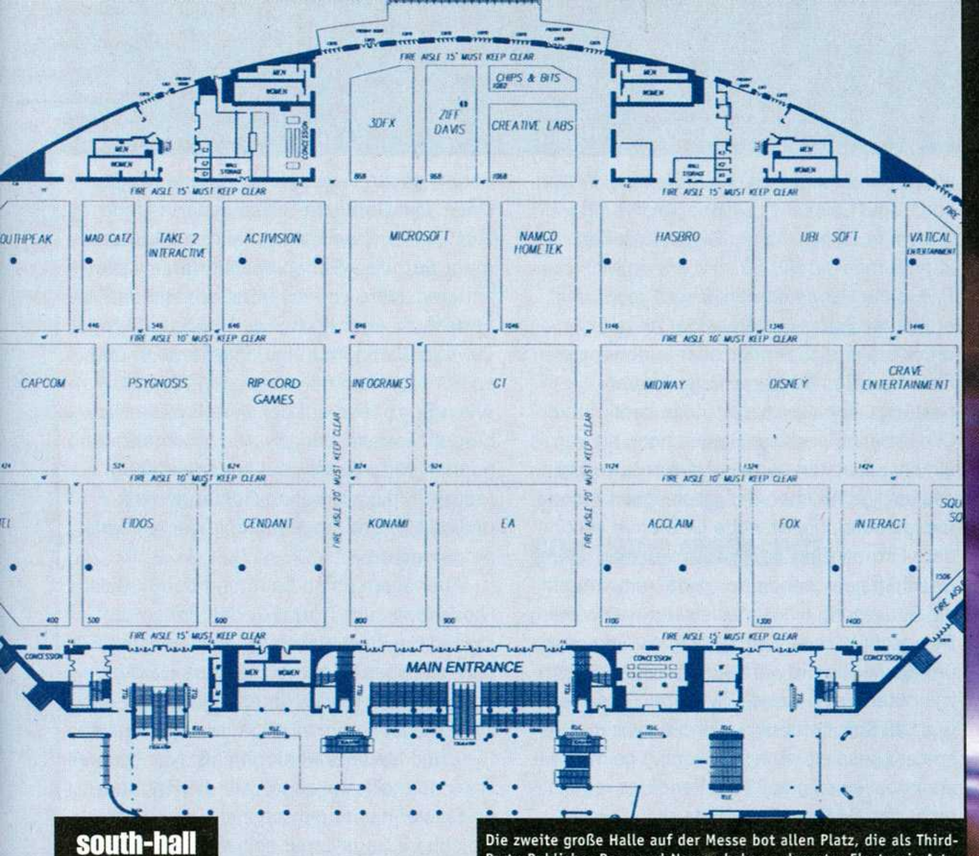
ge wie verschrobene Grafik-Gurus mit verfilztem Bart und zerschlissenen Jeans. Insgesamt ein ziemlich buntgemischter Haufen, der da jedes Jahr von Stand zu Stand pilgert und sich die Taschen füllt. Trotzdem will man auf der Publisher-Seite mit jeder Mark Messe-Budget Aufmerksamkeit erheischen: Zum einen hat man einen Ruf zu verlieren, zum anderen möchte man auch vor der Konkurrenz nicht schlecht dastehen. Also investiert man in die Ausstattung, was das Zeug hält: Großfiguren und verschwenderische Aufbauten am Nintendo-Stand, fliegende Space-Rangers bei Disney Interactive. Über dem Sega-Gelände prangt ein gigantisches Sonic-Relief in der Wand, und Sony hat gleich einen ganzen PlayStation-Tempel aus dem Boden gestampft. Auf dem Midway-Stand schleudern sich bärbeißige Wrestler durch den Ring, beim Eingang der Kentia Hall überfällt Euch ein Animatronik-Raptor, aus den Lautsprechern hinter der Dino-Höhle dröhnen bestialisches Gekreische und archaische Urzeit-Rythmen. Oddworld-Erfinder Lorne Lanning präsentiert sein jüngstes Phantasieprodukt in einem überdimensionalen Geschenkpaket - mit dem stillen Hinweis „Nicht vor 2000 öffnen!" - und daneben posieren die skurrilen Fantasy-Heroen aus dem Echtzeit-Spektakel „Total Annihilation: Kingdoms". Nur ein paar Meter weiter läßt Namco die Katze aus dem Sack - zwar wenig innovativ, aber dafür umso wirkungsvoller präsentiert: Ein Big-Screen markiert den Eingang zum Pac-Man-Reich, auf dem parallel geschalteten Fernseh-Sammelsurium laufen mit kernigen Rock-Hymnen hinterlegte Videos zu PlayStation-Highlights wie „Dragon Valor" und „Ridge Racer Type 4" - aber die meiste Aufmerksamkeit zieht die Dreamcast-Version des „Soul Blade"-Nachfolgers auf sich. Clever: Direkt neben den Sega-Displays steht das Spielhallen-Vorbild. Selbst der Laie erkennt auf den ersten Blick: Die Dreamcast-Interpretation des Coin'Ops ist effektvoller und hochauflösender als das Arcade-Gegenstück.

Zu Schrottbergen aufgetürmte Autowracks bei Activision, peitschenschwingende Femme Fatales bei „Perfect Dark" - Bauklötze staunen bei Lego Interactive: Selten wurde die Videospiel-Welt mit so viel Glamour verkauft. Auch an feschen Models mangelt es nicht: Bekanntlich ist Los Angeles die Metropole der schönen Frauen. Wo weibliche Rundungen echt waren, und bei welchen die kalifornischen Strandschönheiten mit Silikon nachgeholfen haben, ist da nur von sekundärem Interesse: Hauptsache, das Bild stimmt. In der Stadt der Stars und Sternchen ebenfalls selbstverständlich: Die eine oder andere Dame kam uns verdächtig bekannt vor - ob wir sie vielleicht schon in Film und Fernsehen gesehen haben? Man flirtet ungeniert mit der Empfangsdame am Konami-Stand - bis man das freundliche Blendax-Lächeln aus „Home Alone 3" und einer „Beverly Hills"-Episode wiedererkennt. In beiden Fällen nur Nebenrollen - aber immerhin: Ob man für Messe oder Film sucht - es sind dieselben Model-Agenturen, die vermitteln. Wen verwundert's bei so viel geballter Schönheit, daß die Damen meistens mehr Aufsehen erregen als das beworbene Produkt. Dralle Biker-Bräute bei GT-Interactive, hochgeschminkte Hexen bei Westwood's „Nox" und Eidos-Girls in hautengem Latex-Dress. Das Resultat: Menschentrauben wo man geht und steht.

kentia-hall



In der kleinsten Halle buchten vor allem Entwickler (z.B. die deutschen Spiele-Schmieden Diskreet Monsters und Sunflowers) oder europäische Software-Anbieter wie Cryo und die Sportspiel-Spezialisten von Codemasters. Alles in allem erwartete den Besucher der Kentia Hall ein wirres Durcheinander von mittelgroßen bis winzigen Aussteller-Aufbauten und notdürftig zusammengezimmerten Meeting-Räumen - darunter übrigens auch die ehemals jedes Messegelände dominierenden Anbieter Interplay und Virgin. Angenehem stachen dagegen die Codemasters aus der Masse heraus: Hier hatte man immerhin getreu dem jungen Company-Image gebaut und das schmucke Logo vorlagengetreu über den Eingang zum Crew-Domizil montiert.



south-hall

Die zweite große Halle auf der Messe bot allen Platz, die als Third-Party-Publisher Rang und Namen haben - darunter Electronic Arts, Acclaim , Activision, Disney Interactive, Eidos, Capcom, Hasbro und Namco. Auch GT Interactive, Ubi Soft und Branchen-Neuling Crave waren mit dabei - nicht zu vergessen der Square-Soft-Stand, der sich heimelig in die Ecke unten rechts (siehe Karte) kuschelte und sich neben der Präsentation auf einer Kinoleinwand auch sonst fast ausschließlich auf sein „Final Fantasy"-Zupferd verließ. Trotz attraktiver Kontakte ein Fluch für alle Journalisten: Wer nach dem Termin in der West Hall in die South Hall mußte, hatte eine gute Viertelstunde Fußweg vor sich - und hat sich mit schwerem Gepäck durch die wabernde Menschenmasse auf dem Verbindungskorridor geschlängelt.

HOT HITS

Spiele, Spiele, Spiele: Alte Spiele, neue Spiele - und Spiele, von denen nie zuvor ein Mensch gehört hat. Letztere Kategorie war allerdings gleichzeitig die seltenste auf der diesjährigen E3: Fast alles, was vorgestellt wurde, konntet Ihr bereits im Aktuell-Teil oder in Vorschau-Berichten der letzten **fun.generation**-Ausgaben nachlesen. Welcher Publisher welche Messe-Highlights zu zeigen hatte, verraten Euch die Kästen auf den nachfolgenden Seiten, detailliertere Infos zu den heißesten Neuheiten gibt's - wie gehabt - im Vorschau-Teil. Um Euch den Durchblick zu erleichtern, haben wir die entsprechenden Seitenzahlen in unserer Release-Tabelle untergebracht - und die jeweiligen Berichte mit einer „E3-Banderole" verziert. An dieser Stelle wollen wir Euch den nötigen Allgemein-Überblick verschaffen: In Sachen Software die Nase vorn hatte in diesem Jahr ganz klar Sega. Was auf dem riesigen E3-Gelände des Dreamcast-Herstellers gezeigt wurde, kam zwar längst nicht alles aus den eigenen Entwicklungs-Labors, zeigte aber dafür um so mehr die Support-Bereitschaft der Drittanbieter. Fast jeder Anbieter hat „Ja!" zum Dreamcast gesagt - Sonys neue Hardware sieht man für das Sega-Flaggschiff vorerst nicht als Bedrohung: Der Release der PlayStation 2 ist noch in weiter Ferne, der Dreamcast dagegen steht praktisch vor der Tür. Immer mehr Spieler möchten nicht mehr neidisch auf die Hochleistungs-PCs im Freundeskreis schielen, und die Raubkopier-Rate nimmt - gerade in Deutschland - drastische Formen an: Wie mag es also um die Marktaufteilung in den folgenden zwei Jahren bestellt sein - wer hält welche Anteile, bevor die PlayStation 2 in die Geschäfte kommt? Keiner weiß das mit Bestimmtheit zu sagen: Also zeigt man sich weithin kompromißfreudig - und unterstützt vorsorglich alle Systeme. Das Resümee für Segas Software-Aufgebot war schiere Masse: Attraktive Titel wohin man schaut - allen voran Namcos „Soul Calibur", Capcoms Fun-Prügler „Power Stone" und Inhaus-Entwicklungen wie „Sonic Adventures" oder Suzukis Abenteuer „Shen Mue".

Weniger überrascht war, wer Sony und Nintendo besucht hat: Beide Aussteller haben Qualität gezeigt, sich aber in erster Linie auf die Fortsetzungen bewährter Spiele-Serien verlassen. Namen wie „Resident Evil3: Nemesis", „Final Fantasy VIII" und „Spyro 2" klingen zwar wie Musik in unseren Ohren, aber die Melodien sind altbekannt. Trotzdem interessant: Die plötzliche Umsetzungswut für das Nintendo-64 beschert Euch zwar keine wirklich neuen Titel, aber immerhin sind N64-Versionen der jüngsten „Resident Evil"-Episode und Strategie-Knaller à la „Starcraft" auch nicht zu verachten...

Im Lager der Drittanbieter machten sich wirkliche Neuheiten besonders rar, hier ging es in erster Linie um den Überblick. Derweil die Highlights auch auf den Sony, Sega- und Nintendo-Ständen zu finden waren, freuten wir uns bei dem einen oder anderen Titel

messe-highlight
final fantasy VIII



Wir haben es Euch bereits in Ausgabe 5/99 vorgestellt, jetzt ist Squares Rollenspiel-Meisterwerk auf dem Weg in die USA. Gleich dreimal wurde der achte Teil des japanischen Fantasy-Epos auf der Messe präsentiert: Squall Leonhart und Seifer Almasy posierten nicht nur auf dem Square-Stand, auch US-Partner Electronic Arts hatte für den Titel eine eigene Stand-Partition reserviert, Sony dagegen gleich einen ganzen „Final Fantasy"-Tempel aus dem Boden gestampft.

E3 messe 1999
electronic arts


tomorrow never dies

Der größte Third-Party-Publisher protzte mit den verschwenderischsten Dekorationen: Teufelsplastik und Styropor-Mauerwerk für **„DUNGEON KEEPER 2"**, eine lebensgroße Eidea-Figur für **„FINAL FANTASY 8"** und vollbusige Latex-Kämpferinnen in altertümlicher **„XENA"**-Kulisse. Besonders ins Auge gestochen sind uns die Ego-Shooter-Missionen von PlayStation-Agent 007 in **„TOMORROW NEVER DIES"** und das alpine Schneetreiben in den Motorschlitten-Rennen von **„SLED STORM"**. Von PlayStation-Lizenztiteln wie **„WARPATH: JURASSIC PARK"** (das Beat'em-Up-Pendant zum Dino-Treiben) und **„HOT WHEELS"** (nach den gleichnamigen Spielzeug-Boliden) lassen wir uns ebenfalls gerne überraschen - sicherer ist uns der gewohnte EA-Standard allerdings bei den alljährlichen Updates der EA-Sports-Titel, diesmal in der 2000er-Version. Wieder mit von der Partie: Die **„FIFA"**-Fußballer, **„NASCAR"**, **„BOX CHAMPIONS"** und **„PGA TOUR GOLF"**. Umso überraschender hat uns das „Nein!" zum Dreamcast-Support getroffen: Bevor man sich auf die Entwicklung für die neue Hardware einläßt, will man die Absatzchancen evaluieren.



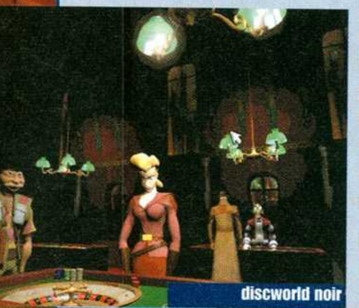
jurassic park: warpath

Text: Robert Bannert

E3 messe 1999

gt interactive

Groß und unübersichtlich: Das waren unsere ersten Worte beim Streifzug durch das GT-Interactive-Reich. Allerdings beides Begriffe, die den Stand-Designern von der schieren Produkt-Vielfalt diktiert worden sind: Kein Drittanbieter hatte mehr Software zu zeigen. Leider interessierten die meisten Titel nur die PC-Kollegen. Die Konsolen-Spieler müssen in diesem Jahr mit dem bereits für Juni angekündigten PlayStation-Adventure „DISCWORLD NOIR" und der Knuddel-Hupferei „RUFF & TUMBLE" auskommen. Auch Oddworld-Mastermind Lorne Lanning hat die Katze aus dem Sack gelassen: Vor dem Launch der offiziellen zweiten „Oddworld"-Episode (vermutlich für PlayStation 2 in der Entwicklung) will man die PlayStation-Fans mit einem neuen Spiel bedienen. Diesmal soll's allerdings kein Abe-artiges Jump'n Run sein: Stattdessen will man die „Oddworld Gemeinde" mit einem Strategietitel faszinieren. Taktisches rund um Mudokons, Sligs, Scrabs, Paramites und Glukkons in „THE HAND OF ODD". Wie das wohl aussehen mag...? Lorne Lanning zeigte sich zuversichtlich und kam wie immer mit verwegener d 'Artagnan-Frisur an uns vorbeigerauscht. Auch Hollywood-gerechte Garderobe und coole Sonnenbrille durften nicht fehlen. Unwillkürlich späten wir um die Ecke und hielten nach der Limousine Ausschau...


discworld noir

aber über die erste spielbare Version. Waren von „Soul Calibur", „Dragon Valor" und „Rayman 2" bislang nur Bilder zu sehen, konnte man auf der E3 zum ersten Mal das Pad in die Hand nehmen: Bei so manch ersehnter Spiele-Perle war der erste Eindruck ein ernüchternder, aber in den meisten Fällen wurden die Vorschußlorbeeren bestätigt. Auch an dieser Stelle verblüffte der Dreamcast-Einschlag: Gingen noch bis vor ein paar Wochen gemeine Unkenrufe über das baldige Ableben des japanischen Arcade-Riesen durch die Branche (immerhin verkündete Firmen-Chef Irimajiri zum letzten Geschäftsjahresende horrende Verluste und die Entlassung eines Viertels der weltweiten Belegschaft), war von der Negativ-Stimmung um die neue Hardware auf der Messe nichts zu spüren. Im Gegenteil: Wer bei Publishern wie Ubi Soft, Infogrames und Activision Dreamcast gespielt hatte, der verzog beim Antesten des jeweiligen 32-Bit-Pendants regelrecht das Gesicht. Ergo: Fast allen Spielen merkte man den PC-Ursprung an, und der läßt sich eben ohne größere Abstriche auf die Sega-Hardware portieren. Den PlayStation-Kunden überzeugen konnten dagegen die Exklusiv-Entwicklungen für Sonys Hardware - wie gehabt allen anderen voran Namco, Squaresoft und Sonys hauseigene Entwickler-Teams.

NEXT GENERATION

Ihr habt es im vorhergehenden Abschnitt bereits herausgelesen: Wie zum Anbruch der 32-Bit-Ära stehen auch zur Jahrtausendwende Veränderungen ins Haus. Damals standen Sonys PlayStation und der Sega-Saturn gegen Super Nintendo und Mega Drive. Die Umbruch-Phase dauerte lange zwei Jahre - zwei Jahre, die den 16-Bitern mehr Software-Perlen bescherten als alle anderen Jahre vorher. Trotzdem standen am Ende die Sieger fest: Super NES und Mega Drive landeten im Keller, PlayStation - und später Nintendo 64 - unter dem TV-Set. Allein Sega blieb auf der Strecke: Die Hamburger Niederlassung wurde von mehreren hundert Mitarbeitern auf knappe dreißig reduziert, die Marketing-Gelder gekürzt - und das bittere Eingeständnis der Niederlage gemacht.

Aber allem üblen Leumund der 32-Bit-Niederlage zum Trotz: Für den Dreamcast stehen die Zeichen besser als seinerzeit für den glücklosen Saturn. Die neue Hardware-Front von Sony und Nintendo läßt im Westen noch gute zwei Jahre auf sich warten - und Narrenfreiheit genießt Marktführer Sony nur noch so lange, wie die PlayStation-Spieler nicht neidisch ins PC- und vergleichbare Sega-Lager schielen. Die Gelegenheit für Sega zum Marktführer zu werden? Gute Frage: Aber da liegen - wie's scheint - gar nicht die Ziele des japanischen Konzerns. Derzeit ist im hart umkämpften Markt „Überleben!" die vornehmlichste Devise - und mehr möchten weder Sega noch Sony. Ob Sega in zwei Jahren den Markt dominiert, sei dahingestellt und wird von den meisten Drittanbietern zu Recht angezweifelt. Viel wichtiger dagegen ist, daß die Branche in Bewegung bleibt und starke Zweite oder Dritte die Monopolbildung verhindern. Das sieht Sony übrigens ähnlich: Konkurrenz belebt das Geschäft.

messe-highlight

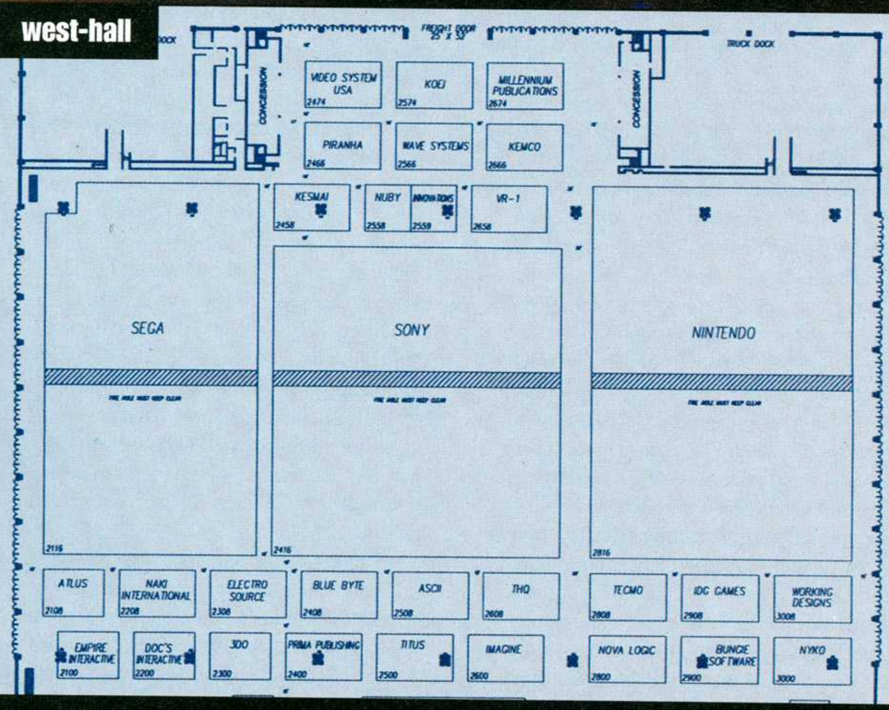
soul calibur

Dreamcast



Animation - neben der hochauflösenden Optik in „Shen Mue" das Stichwort, in Namcos erstem Dreamcast-Titel „Soul Calibur" das Zauberwort. Der „Soul Blade"-Nachfolger (auf der PlayStation erschienen) ist nicht nur der schönste Titel für Segas neues Flaggschiff, sondern obendrein noch das eindrucksvollste Stück Prügel-Futter seit langem. Spielen wird hier schon fast überflüssig - da ist schon der blanke Schauwert die Geldanlage wert. Das Preview zum Beat'em-Up-Kracher habt Ihr bereits in fun.generation 6/99 gelesen - auf der E3 konnten wir „Soul Calibur" zum ersten Mal Probe spielen. Der Trumpf für die neue Hardware: Die Dreamcast-Version sieht noch besser aus als das ebenfalls bei Namco ausgestellte Automaten-Original.

west-hall



Mit den wichtigsten Ausstellern auch die wichtigste Halle. Obwohl mindestens genauso groß wie die „South Hall" fand hier nur die Hälfte an Ausstellern Platz: Nintendo, Sega und Sony nahmen den Großteil der Fläche für sich ein. An die protzigen Software-Paläste der großen Drei schmiegten sich die Stände kleinerer Firmen - Unternehmen, die von der Omnipräsenz der Hardware-Hersteller profitierten, denn an der „West Hall" kam niemand vorbei. Neben Titus, Empire Interactive, Atlus, THQ, Tecmo und Nova Logic kamen hier auch Working Designs sowie Koei unter.

Ohne den einen oder anderen Schuß vor den firmeneigenen Bug wird die Maschine schnell rostig - und das Konsolen-Flaggschiff läuft irgendwann auf Grund. Umso erfreulicher die Entwicklung auf der jüngsten US-Messe: Sega macht sich stark wie nie - und Nintendo hatte die erste konkrete Pressemeldung zur neuen „Dolphin"-Hardware im Handgepäck. Von Monopolismus also keine Spur. Die Konkurrenz fürchten muß Sony kaum, trotzdem weiß man beim Elektronik-Riesen ganz genau: Wer sich auf seinen Lorbeeren ausruht, der wird unsanft geweckt. Weil: Die Mitbewerber schlafen nicht...

Für das Multiformat-Heft Eures Vertrauens unter dem Strich also eine begrüßenswerte Tendenz: Es kommt wieder Bewegung in den Markt. Intels Doping-Maßnahmen für die schon seit Jahren veraltete System-Architektur des PCs haben allmählich ihre Grenzen erreicht, Konsolen-Technik und Konsolen-Markt dagegen boomen mit jedem Jahr mehr.

MAN SIEHT SICH

Einmal mehr repräsentierten die Entwicklungs-Teams unter dem Siegel der Verschwiegenheit. Auch wenn die meisten Branchen-Stars vor Ort waren: Man traf sich unter dem Dach des Publishers anstatt dem Software-Haus eigenes Territorium zu reservieren. Ausnahmefall war hier allein die Entwickler-Front aus deutschen Landen: Firmen wie Sunflowers („Anno 1602", „Technomage") und Discreet Monsters („The Real Neverending Story") hatten Besprechungs- und Präsentations-Räume in der Kentia Hall angemietet. Die waren zwar nicht so protzig wie die der Anbieter... waren aber dafür schön ruhig. Wer dem Messestreß in den großen Hallen entfliehen wollte, der kam hier glücklich unter und plauschte bei einer Tasse Kaffee in entspannter Atmosphäre über die neuesten Projekte. Entwickler-Größen wie Lanning, Perry oder „D2"-Designer Indo dagegen schwitzten in ihren Luxus-Jacketts ganz gewaltig. Wollte man die Herrschaften am Stand aufsuchen, waren sie wieder mal ausgeflogen. Zigarettenpause....

Stichwort Zigarette: Wer auf Teufel komm' raus keinen Zigarettenqualm einatmen will, der muß in die USA ziehen. Nichtrauchen wird hier großgeschrieben, und striktes Nikotinverbot herrscht nicht nur auf dem Messegelände. Witzig: Wer auf den Messe-Terrassen Branchen-Kollegen mit Glimmstengel vorfand, wußte sofort - „Die Herrschaften sprechen deutsch!". Auf dem Stand war dem Süchtigen der Griff zur Zigarettenschachtel verwehrt. Noch mehr zu leiden hatte, wer als Raucher elf Stunden Übersee-Flug aushalten mußte... der CyPress-Verlag kann noch jetzt ein Lied davon singen.

Allerdings war der Zigaretten-Treff nicht das einzige Branchen-Forum. Spät abends wurde die Branchen-"Prominenz" via Shuttle-Bus zu den angrenzenden Publisher-Feten gekarrt. Dort gab's Free-Drinks und Gratis-Zigarren in rauhen Mengen - und gelegentlich sah man zwischen all den unbekannten auch ein bekanntes Gesicht.

QUO VADIS VIDEOSPIEL?

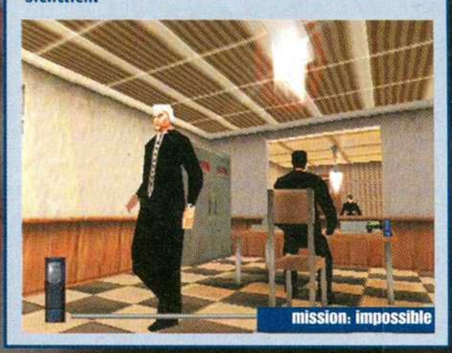
Wir geben es zu: Wer mit dem gesammelten Material ein PC-Heft bedienen muß, der hat definitiv mehr zu tun als wir. Denn außer Exklusiv-Entwicklungen für den Computer-Markt boten die Drittanbieter auch von den meisten Konsolen-Titeln eine PC-Version an. Für Segas Dreamcast eine glückliche Entwicklung: Mit den handlichsten Konvertierungsmöglichkeiten seit es Konsolen gibt, ist die Sega-Hardware für jeden Drittanbieter mit massivem PC-Aufgebot ein gefundenes Fressen. Aber keine Angst: Wie schon oben erwähnt, wächst der Konsolen-Markt zusehends. Die Gründe liegen dabei nicht allein im Absatz-Erfolg von PlayStation und Co.: Derweil die PC-Lager dank Hardware- und Support-Chaos gespalten sind, ist der Videospielmarkt vergleichsweise berechenbar und die Verkaufszahlen besser einzuschätzen. Wer einen PC-Titel auf den Markt bringt, muß bei Absatz-Planung Faktoren wie 3D-Karten-Verbreitung und Leistungsspektrum der installierten Hardware-Basis mit einrechnen. Wer dagegen ein Videospiel vermarkten will, hat es bedeutend einfacher: Wie viele Konsolen es auf dem Absatzmarkt gibt, ist bekannt - mehr braucht der zuständige Marketing-Mann nicht zu wissen. Verständlich also, daß immer mehr Entwickler und Publisher zum Entwicklungs-Kit für die Konsole greifen - allein auf dem deutschen Markt werden die Resultate von der Raupkopie-Inflation getrübt. Nicht verwunderlich also, daß gerade das Problem Schwarzmarkt in deutschen Messe-Runden ein häufig diskutiertes war: In den USA und Japan läuft die Software nach wie vor wie geschmiert, die Entwicklungswut nimmt zu. Als Journalist braucht man sich also kaum zu sorgen: Spiele, über die es sich zu schreiben lohnt, gibt es genug - und der Software-Strom ebbt auch in nächster Zeit nicht ab. Allein um die deutschen Niederlassungen macht man sich zunehmend Sorgen: Schon jetzt sind die Verkaufszahlen in den Keller gesunken - nicht einmal Top-Titel lassen sich mehr einwandfrei plazieren? Also was tun? Ein



E3 messe 1999

infogrames

Nicht nur Comic-Umsetzungen gibt's beim französischen Lizenz-Riesen, auch eindrucksvolle Eigen-Entwicklungen sind in der Mache: Mit „ALONE IN THE DARK 4" erscheint für den Dreamcast bald die „Resident Evil"-inspirierte Fortsetzung zum 3D-Klassiker von Hubert Chardot, „OUTCAST" wird die Umsetzung des „Most Wanted"-Rollenspiels für den PC. Idyllische Fantasy-Landschaften, revolutionäre Effekte und Buck Rogers' Sohn als Titelheld. Ein Dreamcast-Abenteuer, auf das wir uns ganz besonders freuen, das allerdings - so der französische Produzent - für die Sega-Hardware erst drastisch umgeschrieben werden muß. Grund der Umstrukturierung ist laut ihm nicht das Potential der neuen Konsole, sondern die vom PC abweichende System-Architektur. Die meisten Terrains im PC-Original wurden anstatt aus Polygonen mit der selteneren „Voxel"-Technik konstruiert. Weil sich deren Algorithmen aber nur mit dem PC-Prozessor „tricksen" lassen, muß man für die Dreamcast-Version auf die eckigeren Polygon-Bausteine zurückgreifen. Ob und inwieweit sich beide Varianten ähneln werden, weiß man derzeit noch nicht: Aber die Franzosen zeigten sich zuversichtlich.



mission: impossible



E3 messe 1999

konami

Pompös: Konami hat jedem Highlight sein eigenes Monster-Display beschert. Neue MGS-Trainings-Missionen in „METAL GEAR SOLID: VR MISSIONS", „CASTLEVANIA"-Episoden für Nintendo 64 sowie Dreamcast und Sequels zu den hauseigenen Rollenspiel-Entwicklungen: Zu sehen gab's hier jede Menge, entgegen den eher verspielt daher kommenden Nippon-Kollegen hat man sich bei Konami seriös gegeben. Verglaste Posterwände und turmhohe Präsentations-Kits: Nach dem eher schwermütigen Einstieg in die 32-Bit-Generation ist Konami wieder mit dabei, mit Erfolgen wie „Metal Gear Solid" und renommierten Spiele-Helden wie Goemon im virtuellen Gepäck, sieht man siegessicher in die Zukunft. Auf der vornehmlich von westlichen Anbietern dominierten Messe ein erfreuliches Bild: Eine Größe aus der Konsolen-Vorzeit, die den Sprung in die nächste Videospiel-Generation glücklich geschafft hat.

Text: Robert Bannert



E3 messe 1999
nintendo


mario golf

Hier war wie gehabt „Qualität statt Quantität" das Motto. Zwar gab's mit „PERFECT DARK", „DONKEY KONG 64", „JET FORCE GEMINI" und „STAR WARS RACER" gleich vier Top-Titel zu sehen, aber die pompösen Aufbauten raubten der Software fast die Schau. Positiv: Man wußte direkt, wo die Musik spielte - hier verfranzte sich niemand. Besonderes Gimmick: Wer's am ersten Messetag rechtzeitig zur „STAR WARS RACER"-Grotte schaffte, der konnte - mit ein bißchen Glück - Podracer-Rennen gegen Anakin-Skywalker-Darsteller Jake Lloyd fahren. Alle anderen Drittanbieter-Titel wurden notgedrungen als ebenso unüberschaubare wie langweilige Display-Reihe auf das Gelände rangiert. Die Folge: Staus, Atemnot und beim Testspielen nur bedingter Spaß. Wer's dennoch mit Faustkampf und Rippenpuffern bis zum nächsten Joypad geschafft hatte, wurde in der Regel belohnt: Neben den Umsetzungen populärer PC-Strategie à la „Command & Conquer" waren auch Neuheiten wie das düstere Fantasy-Adventure „ETERNAL DARKNESS" und der Überraschungs-Titel „DISNEY RACER" am Start. Letzterer wird übrigens von Rare entwickelt - und verspricht ausgelassenes Kart-Gerangele zwischen der Enthausener Bande. Ebenfalls interessant: Umsetzungen der jüngsten „Resident Evil"-Episode sowie die Nintendo-64-Variante von „Ridge Racer".

Für Deutschland vorerst noch uninteressant war der amerikanische Startschuß für „Pokémon": Die kleinen GameBoy-Monsterchen waren auf der Messe unterwegs, auch in amerikanischen Spielzeugläden haben wir die ersten Merchandising-Auswüchse gesichtet, darunter Manga-Comics, Plüschtiere, Schlüsselanhänger und gerahmte Poster.

Tatkräftig unterstützt wurde das Software-Aufgebot von der Akündigung der neuen Nintendo-Software, auch wenn vorerst nur wenige Hardware-Facts bekannt sind: Wie in der neuen PlayStation soll im Herzen des „DOLPHINS" ein 0,18 Micron-Chipsatz ticken, im Falle von Nintendo mit schlappen 400 MHz getaktet und von IBM entwickelt. Deren 0,18-Micron-Technologie ist übrigens im Gegensatz zu der von Sonys und Toshibas angeblich schon serienreif. Hinzu kommen Grafik-Chip-Sätze von ArtX und ein DVD-Laufwerk von Matsushita: Demnach will man sich endgültig von der Cartridge-Technologie verabschieden.

Laut Nintendo will man die Hardware zeitgleich mit der neuen Sony-Konsole launchen: Bahnt sich da der erste massive Hardware-Krieg des nächsten Jahrtausends an? Wir sind gespannt...

hieb- und stichfester Kopierschutz kostet pro produzierter CD gut und gerne 0,50 DM mehr, ein Umstand, für den sich bei europäischen, amerikanischen und japanischen Hauptquartieren nur schwer argumentieren läßt. Die Herren von der anderen Seite der Weltkugel wollen günstigere Lösungen sehen: Wie schwerwiegend das Thema Raubkopie ist, hat man dort - wenn überhaupt - zu spät erkannt. Sony selber tat das bislang am wenigsten weh: Schließlich hat man dort die Hardware weiterhin gut verkauft - denn selbst wer eine Raubkopie spielen will, braucht zunächst die Hardware. Aber auch hier hat man die Zeichen der Zeit allmählich erkannt: Titel wie „Ridge Racer Type 4" blieben am POS weit hinter den Erwartungen zurück - als potentielle Schuldige hat man die Raubkopierer erkannt.

Besser geht es da Nintendo: Die Nachteile der Modultechnik (zu wenig Speicherplatz, horrende Produktionskosten) haben sich allmählich relativiert, und außer für Spieler mit Kopierstation im Peripherie-Fundus gibt's keine Möglichkeit zur illegalen Duplikation. Auch wenn auf dem N64 nach wie vor nur absolute Top-Titel lukrativ laufen, bleiben die Verkaufsergebnisse dennoch ungetrübt.

Während das Kopier-Problem in Übersee aber nur sekundär interessiert, konzentrieren sich die meisten Anbieter nach wie vor auf die PlayStation: Sony-Software gibt's an jedem Stand in rauhen Mengen, interessante N64-Spiele dagegen konnten wir - wie gehabt - vor allem bei Nintendo bestaunen. Hier spielt immer noch Rare die Trümpfe aus: Fast alle Highlights für das laufende Jahr kommen aus der englischen Software-Schmiede.

Unsere Prognose für 1999: Die PlayStation legt sich für die letzte Software-Generation noch mal tüchtig ins Zeug, Nintendos Software-Support bleibt qualitativ wie quantitativ konstant. An der Hardware-Verbreitung beider Systeme wird sich - nach unserer Meinung - bis zur Jahrtausendwende nicht mehr viel ändern. Für den Dreamcast-Start im Herbst steht Vorbildliches bereit: Es liegt allein an Sega, einen bravourösen Start hinzulegen und die Konkurrenz dort zu stechen, wo's am meisten weh tut - die Messer hierfür sind hinreichend geschärft. Die Gerüchte um Nintendos neue Hardware verdichten sich, nehmen aber wie das Näherrücken der PlayStation 2 nur bedingt Einfluß auf die Marktentwicklung. ■



E3 messe 1999
sega

Obwohl riesengroß, dennoch leicht zu übersehen: Den Sega-Stand hat man nicht gefunden, sondern sich unweigerlich „hinein verirrt". Tatsächlich haben wir uns wie Labormäuse in einem Labyrinth gefühlt: Runde Displays wohin man schaut. Bis wir die Rezeption aufgespürt hatten, ging einige Zeit ins Land... Und wer gewissenhaft jeden Titel Probe spielen wollte, mußte vorher einen Lageplan anlegen. Trotzdem hat sich der Aufwand gelohnt: Weit und breit kein Software-Schrott in Sicht, Qualität wie Quantität überzeugten auf der ganzen Linie. Alleine beim Stand-Design war man verhalten zugange gewesen: Außer einer riesigen Sonic-Statuette und Display gab's nix zu sehen. Offensichtlich wollte man hier - in Sega-gewohnter Manier - Seriosität beweisen und sich von den vergleichsweise schrillen Aufbauten der Konkurrenz distanzieren. Dennoch: Unser Resümee ist „Top!", kein anderer Stand hat fun.generation mehr überzeugt.

E3 messe 1999
thq / lucas arts

Für alle, die es noch nicht wissen: Vor einem guten Vierteljahr hat sich der US-Publisher „THQ" (Toy's Headquarters) den deutschen Anbieter „Softgold" einverleibt. Der ist allerdings - ohne nennenswerte Stellenstreichungen und Personalverschiebungen - in Kaarst geblieben und hält weiterhin die europäischen Distributions-Rechte für Lucas Arts. Und die haben pünktlich zum Kinostart von „Episode 1" wieder jede Menge „Star Wars"-Kost auf der intergalaktischen Pfanne: Der „STAR WARS RACER" soll demnächst auch für die PlayStation erscheinen, „THE PHANTOM MENACE" versetzt Euch in die Rolle der polygonalen Konterfeis zu Jung-Jedi Obi Wan und Meister-Metzler Qui Gon Jinn. Die hupfen mit surrendem Laser-Schwert und fauchender Blaster-Pistole durch dreidmensionales Action-Terrain und grübeln über vereinzelte Adventure-Einlagen - demnächst auf einer PlayStation in Eurer Galaxis.



E3 messe 1999
ubi soft

An was denkt Ihr, wenn Ihr den Namen Ubi Soft lest? Klar: „Rayman" und die Gliederpuppen-Verwandschaft aus dem Gemüseland von „TONIC TROUBLE". Nach zahllosen Ankündigungen, Verschiebungen und Previews liegen für beide Titel endlich spielbare Versionen vor. Um ehrlich zu sein: Wir wollten schon nicht mehr so recht dran glauben, aber dafür hat sich das Warten auch gelohnt. Beide Titel verzaubern mit knuffigen Helden, wunderschönen Hintergründen und ausgefeiltem Konzept. Während „TONIC TROUBLE" vorerst nur für PlayStation und Nintendo 64 geplant ist, stand für „RAYMAN 2" bereits eine Dreamcast-Version spielbereit: „Entzückend" definiert unseren Eindruck am treffendsten. Genauso für das neue Sega-Flaggschiff gelistet ist die Konsolen-Version des PC-Rollenspiels „ARCATERRA". Detaillierte Infos zu dem deutschen Fantasy-Spektakel findet Ihr auf den Seiten 78 und 79.



Die Software-Lawine rollt! Alle E3-Neuheiten im Überblick!



Anbieter	Titel	Genre	System
3DO	Army Men: Sarge's Heroes	Action	PSX
3DO	Army Men: Sarge's Heroes	Action	PSX, N64
3DO	Battletanx 2	Action	N64
3DO	Battletanx 2	Action	PSX
Acclaim	All Star Baseball 2000	Sport	N64
Acclaim	Armorines	Action	PSX, N64
Acclaim	J. McGrath SuperCross 2000	Sport	N64, DC
Acclaim	NBA Jam 2000	Sport	N64
Acclaim	NFL Quarterback Club 2000	Sport	PSX, N64, DC
Acclaim	Re-Volt	Action	PSX, N64
Acclaim	Shadow Man	Adventure	N64, PSX
Acclaim	South Park	Action	N64, PSX
Acclaim	Turok: Rage Wars	Action	N64
Acclaim	WWF Attitude	Sport	N64
Accolade	Big Air	Sport	PSX
Accolade	Slave	Action	DC
Activision	Nightmare Creatures 2	Action	PSX, N64
Activision	A Bug's Life	Jump'n Run	PSX, N64
Activision	Blue Stinger	Adventure	DC
Activision	Space Invaders	Action	PSX
Activision	Tarzan	Jump'n Run	PSX, GB Color
Activision	Tony Hawk's Pro Skater	Sport	PSX
Activision	Toy Story 2	Action	PSX, N64, DC
Activision	Vigilante 8: 2nd Offense	Action	PSX, N64, DC
ASCII	Bass Landing	Sport	PSX
Atlus	Bomberman Fantasy Race	Rennspiel	PSX
Atlus	Maken X	Adventure	PSX
Atlus	Snowboard Kids 2	Sport	N64
Atlus	Soul Hacker	Adventure	PSX
Atlus	Thousand Arms	RPG	PSX
Capcom	Dino Crisis	Adventure	PSX
Capcom	Marvel vs. Capcom	Beat'em-Up	DC
Capcom	PowerStone	Beat'em-Up	DC
Capcom	RE: Code Veronica	Adventure	DC
Capcom	Resident Evil 3: Nemesis	Adventure	PSX
Capcom	Street Fighter Alpha 3	Beat'em-Up	DC
Codemasters	Football Manager	Simulation	N64
Codemasters	No Fear Downhill	Rennspiel	PSX
Codemasters	Prince Naseem Boxing	Sport	PSX
Codemasters	Toca 2 Touring Cars	Rennspiel	PSX
Crave	Asteroids 64	Action	N64
Crave	Battlezone 64	Action	N64
Crave	Battlezone 64	Action	N64
Crave	Caesar's Palace 64	Simulation	N64
Crave	Fighting Force 64	Beat'em-Up	N64
Crave	Gex 3	Jump'n Run	N64
Crave	Jade Cocoon	RPG	PSX
Crave	YARG	Rennspiel	PSX
EA	Box Champions 2000	Sport	PSX
EA	Command & Conquer	Strategie	N64
EA	Fifa 2000	Sport	PSX, N64
EA	Hot Wheeles	Rennspiel	PSX, N64
EA	Nascar 2000	Rennspiel	PSX
EA	PGA Tour Golf 2000	Sports	PSX
EA	Tomorrow Never Dies	Action	PSX
EA	War Path: Jurassic Park	Beat'em-Up	PSX
EA	Xena: Warrior Princess	Action	PSX
EA	Road Rash	Rennspiel	PSX
Eidos	Fear Factor	Adventure	PSX
Eidos	Fighting Force 2	Beat'em-Up	PSX
Eidos	Omikron	Adventure	PSX
Eidos	Saboteur	Adventure	PSX
Eidos	Tomb Raider 4	Adventure	PSX
Eidos	Urban Chaos	Adventure	PSX
Fox	Croc 2	Jump'n Run	PSX
Fox	Planet of the Apes	Adventure	PSX
GT Interactive	Animorphs	Action	PSX
GT Interactive	Dreamracers	Rennspiel	DC
GT Interactive	Duke: Zero Hour	Action	N64
GT Interactive	Hand of Odd	Strategie	PSX
GT Interactive	Ruff & Tumble	Jump'n'Run	N64, PSX
GT Interactive	Discworld Noir	Adventure	PSX
Infogrames	Alone in the Dark III	Adventure	DC
Infogrames	Mission: Impossible	Action	PSX
Infogrames	Looney Tones: Space Race	Action	N64
Infogrames	Outcast	Adventure	DC
Infogrames	Ronaldo	Sport	PSX
Infogrames	Techno Mage	Adventure	PSX
Infogrames	V-Rally II	Rennspiel	PSX
Kemco	Daikatana 54	Action	N64
Kemco	Shadowgate Rising	Adventure	N64
Kemco	Spy vs. Spy	Action	N64
Kemco	Top Gear Rally 2	Rennspiel	N64
Koei	7 Secret Chambers	Adventure	DC
Koei	7 Secret Chambers	Adventure	N64
Koei	Romance of the 3 Kingdoms 6	Strategie	PSX
Koei	WinBack	Action	N64
Konami	Castlevania	Adventure	DC
Konami	Hybrid Heaven	Adventure	N64
Konami	Konami Rally	Rennspiel	PSX
Konami	Geomon's Great Adventure	Adventure	N64
Konami	MGS: VR Missions	Action	PSX
Konami	Silent Hill	Adventure	PSX
Konami	Suikoden II	RPG	PSX
Konami	Vandal Hearts 2	Strategie	PSX
Lego Media	Lego Racers	Action	N64, PSX
Lego Media	Lego Rock Raiders	Simulation	PSX
Lucas Arts	Indiana Jones	Action	PSX
Lucas Arts	The Phantom Menace	Action	PSX
Lucas Arts	Star Wars Episode 1 Racer	Rennspiel	PSX, N64
Metropolis Digital	Chase HQ	Action	N64
Metropolis Digital	Choplifter	Action	N64
Midway	Gauntlet 3D	Action	N64
Midway	Hydrothunder	Action	DC
Midway	NFL Blitz 2000	Sport	DC
Midway	Paper Boy	Action	PSX, N64
Midway	Ready to Rumble 2-Boxing	Sport	DC
Midway	World Driver	Rennspiel	N64
Namco	Ms. Pac-Man SE	Jump'n'Run	GB
Namco	Ace Combat 3	Action	PSX
Namco	Dragon Valor	RPG	PSX
Namco	Pac-Man SE	Jump'n Run	GB
Namco	Soul Calibur	Beat'em-Up	DC
Natsume	Harvest Moon 64	Simulation	N64
Natsume	Legend of the River King	Adventure	N64
Natsume	Lufia III	Adventure	GB Color
Nintendo	Donkey Kong 64	Jump'n'Run	N64
Nintendo	Jet Force Gemini	Action	N64
Nintendo	Perfect Dark	Action	N64
Psygnosis	wipEout 3	Rennspiel	PSX
Red Lemon Studios	Aironauts	Action	PSX
Red Lemon Studios	Project: TTB	Action	DC
Red Lemon Studios	Rainbow Six	Action	PSX
SCEE	Spyro 2	Jump'n Run	PSX
SCEE	Speed Freaks	Rennspiel	PSX
SCEE	Ape Escape	Jump'n Run	PSX
SCI	Carmageddon	Action	PSX
SCI	Live Wire	Action	PSX
SCI	Titanium Angels	Action	PSX
Sega	Aero Dancing	Simulation	DC
Sega	Buggy Heat	Rennspiel	DC
Sega	Cart Racing	Rennspiel	DC
Sega	Get Bass	Sport	DC
Sega	Gundam Side Story	Action	DC
Sega	The House of the Dead 2	Action	DC
Sega	Metropolis	Rennspiel	DC
Sega	NBA Basketball	Sport	DC
Sega	NFL Football	Sport	DC
Sega	Psychic Force 2012	Beat'em-Up	DC
Sega	Red Dog	Action	DC
Sega	Sega Rally	Rennspiel	DC
Sega	Shen Mue	Adventure	DC
Sega	Sonic Adventure	Jump'n Run	DC
Sega	Virtua Fighter 3tb	Beat'em-Up	DC
Sony	Shadow Madness	RPG	PSX
Squaresoft EA	Final Fantasy VIII	RPG	PSX
Squaresoft	Chocobo Dungeon 2	Adventure	PSX
Squaresoft	Ehrgeiz	Beat'em-Up	PSX
Take 2	Darkstone	Adventure	PSX
Take 2	Earthworm Jim 3D	Jump'n Run	N64
Take 2	In-Fisherman Bass Hunter	Sport	N64
Take 2	Monster Truck Madness	Action	N64
Take 2	Wild Metal Country	Action	DC
Tecmo	Dead or Alive 2	Beat'em-Up	PSX
Tecmo	Gallop Racer 3	Simulation	PSX
Tecmo	Monster Rancher 3	Simulation	PSX
THQ	Bassmasters 2000	Sport	N64
THQ	Danger Girls	Action	PSX
THQ	Knights of Carnage	Action	PSX
THQ	Nuclear Strike	Action	N64
THQ	Road Rash	Rennspiel	N64
THQ	Rugrats	Jump'n Run	N64, PSX
THQ	Rugrats: Scavenger Hunt	Adventure	N64
THQ	Shaolin	Adventure	PSX, N64
Titus	Hercules	Jump'n Run	N64
Titus	Roadsters	Rennspiel	N64
Titus	Roadsters	Rennspiel	PSX
Titus	Superman	Action	N64, PSX
Titus	Xena Fighting	Beat'em-Up	N64
Torus Games	Yoda Stories	Adventure	N64
Ubi Soft	Arcatera	RPG	DC
Ubi Soft	Monaco GP	Rennspiel	DC
Ubi Soft	Rayman 2	Jump'n Run	PSX, N64, DC
Ubi Soft	Red Line Racer	Rennspiel	DC
Ubi Soft	Speed Devils	Rennspiel	DC
Ubi Soft	Tonic Trouble	Jump'n Run	PSX, N64
VIS Inter.	Earthworm Jim 3D	PSX	
Working Designs	Detonator Gauntlet	Strategie	PSX
Working Designs	Lunar Complete	RPG	PSX
Working Designs	Silhouette Mirage	Adventure	PSX

Cyber Org - Im Weltraum hört Dich niemand schreien...





Squaresofts In-House-Team FuzzBox entwickelte das Science-Fiction-Abenteuer „Cyber Org". Die Story erinnert an Ridley Scotts Klassiker „Alien": Im Sektor Z3 verschwindet auf mysteriöse Weise Botschafter Pope. Die Besatzung des Raumschiffs „Genesis" macht sich auf den Weg, um den verschollenen Politiker aufzufinden. Doch dann geschieht unvorhergesehenes: Während des Warpflugs gerät die „Genesis" in einen geheimnisvollen Nebel, das Raumschiff muß auf unbekanntem Terrain notlanden. Jeglicher Funkkontakt nach außen ist unterbrochen, Unterschlupf findet die fünfköpfige Truppe in der verlassenen Raumstation „Space Sargasso". Urplötzlich schließen alle Türen, Panik kommt auf. Das Quintett ist - wie kann es auch anders sein - nicht allein: Eine garstige Alien-Kreatur will den Weltraumforschern an den Kragen. Ein wilder Kampf entbrennt, doch das Ungetüm hat das Nachsehen: Gigante, der bärenstarke „Hulk"-Klon, erledigt das Monster. Das Team beschließt sich zu trennen, jeder für sich versucht einen Weg aus der mißlichen Lage zu finden. Zu Beginn übernehmt Ihr drei der fünf bizarren Comic-Charaktere und kämpft Euch durch die düsteren Gänge des interstellaren Außenpostens. An bestimmten Stellen wechselt Ihr von einem Abenteurer zum anderen - das „Helden-Switching" sorgt für Abwechslung. Mit den Analog-Sticks habt Ihr das Geschehen voll im Griff: Mit dem linken bewegt Ihr Euren Charakter, mit dem rechten steuert Ihr die virtuelle Kamera und rückt Eure Figur stets ins richtige Licht. Das Spiel ist ein Genre-Crossover aus Action-Adventure und Beat'em Up - einerseits gibt's kleine Rätsel zu lösen, andererseits bekämpft Ihr die gegnerische Brut mit deftigen Kick- und Faust-Attacken. Auch auf ein durchschlagskräftiges Waffen-Arsenal müßt Ihr nicht verzichten, jeder Charakter hält eine spezielle Wumme parat. An speziellen Computer-Terminals transferiert Ihr Gegenstände (z.B. Medizin, Munition, etc.) von einer Figur zur anderen. Ab und zu müßt Ihr kleinere Hüpfeinlagen meistern, doch die sind generell problemlos zu überstehen.

Grafisch ist man von Square besseres gewohnt: Zwar ist die Spielgeschwindigkeit akzeptabel, doch dafür verliert Ihr Euch schnell in den monotonen und tristen Fluren des Spiel-Areals. Außerdem nervt der „Clipping"-Effekt: Rückt Ihr zu nahe an eine Fassade heran, könnt Ihr die instabile 3D-Architektur regelrecht durchblicken. Die sonst gelungen klaustrophobische Atmosphäre leidet unter dem optischen Fauxpas. Auch die Gegnerintelligenz läßt zu wünschen übrig, stupides Zuschlagen und wildes Rumgeballere führen meist rasch zum Erfolg. Unterstützt wird das Cyber-Abenteuer von hartem Heavy Metal-Sound - wer's mag, rockt kräftig mit. ■

fun.generation meint: Wo Square draufsteht, ist auch Square drin? Von wegen! In Japan verkauft sich die FuzzBox-Entwicklung schon wegen des zugkräftigen Square-Banners - doch das Faible für den „Final Fantasy"-Entwickler täuscht über die mäßige Produktqualität nicht hinweg. Nur beinharte Cyberpunks kaufen sich das SciFi-Abenteuer.

PlayStation-Importe >> PlayS

Diesen Monat erreichte ein mit Nippon-Importen gefülltes Paket die Redaktion. Daß die Japaner für skurrile Genres zu begeistern sind, ist hinlänglich bekannt. Trotzdem staunen wir jedes Mal auf's Neue, mit welch ungewöhnlichen Titeln das Videospiel-Volk seine Freizeit verbringt. Doch lest selbst:

Puffy P.S. I love you



Den Anfang macht ein Silberling von Sony Music Entertainment Japan : Die CD rund um das Girlie-Duo „Puffy" mutet für den europäischen Spieler mehr als nur ungewöhnlich an. So lauscht Ihr poppigen Stücken und zieht Euch mehr oder weniger spannende Video-Clips rein: Live-Mitschnitte von Konzerten oder Aufnahmen in freier Natur der beiden Sängerinnen bringen Euch die gewöhnungsbedürftige Musik näher. Aktiv werdet Ihr nur bei einem Mini-Spielchen: Ihr schießt hochschnellende Cola-Dosen ab, während sich „Puffy" im Hintergrund einen abträllert. **fun.generation** meint: Investiert Euer Geld lieber in eine „richtige" Audio-CD!

Junk Brain Diagnosis



Japaner sparen sich den Weg zum Psychoanalytiker - denn wofür hat man zu Hause die geliebte PlayStation stehen? Ihr laßt Euch von dem Programm Diagnosen erstellen: Wie ist es bei Euch um Urteilungsvermögen, Reaktion, Rhythmusgefühl, Konzentration und Ausdauer bestellt? Das Machwerk stellt Euch vor simple Aufgaben: Um bspw. die Reaktion zu testen, müßt Ihr via virtueller Fliegenklatsche so viele Käfer wie möglich killen, danach gibt's eine Bewertung. **fun.generation** meint: Das groteske Produkt ist nur was für Japaner und Psycho-Freaks!

Armed Fighters



Banprestos Beat'em Up ist ein übler „Tekken"-Verschnitt: Mit einem von sieben klobigen Charakteren kämpft Ihr in langweiligen 3D-Arenen und ärgert Euch über triste Ruckel-Optik. Von Spielmechanik kann auch nicht die Rede sein: Ihr müßt mit je einem Button für Kicks und Faustschlag auskommen, spektakuläre Kombo-Moves sucht Ihr vergebens. Außerdem wirkt das gesamte Spielgeschehen äußerst statisch - Finger weg!

Athena



Prügelspiel-Spezialist SNK wagt sich mit „Athena" auf ungewohntes Terrain: Das erste Rollenspiel der Beat'em-Up-Profis ist eher für den japanischen Markt konzipiert - Kulleraugen und Manga-Mädels wohin das Auge schaut. Die Story blieb uns leider verborgen: Ihr steuert ein Schulmädchen durch ihre Lehranstalt, klickt Euch durch ellenlange Textpassagen und lauscht der monotonen Begleitmusik. Grafisch kann das Anime-Abenteuer durchaus gefallen - doch aufgrund der Sprachbarriere nur ein Spiel für Japanisch-Studenten im 14. Semester.

on-Importe >> PlayStation-Importe >> PlayStation-Importe >> PlayStation-Im

King of Fighters `98



Und nochmal SNK: Die zweidimensionalen „King of Fighter"-Beat`em Ups haben eine lange Tradition, den Neo Geo-Klassiker gab´s schon als Super Nintendo-Konvertierung. Die 98er-Version für die PlayStation bietet nichts Neues: Zwar könnt Ihr aus beachtlichen 36 Kämpfern selektieren und vor abwechslungsreichen Hintergründen Kicks und Kombos trainieren, doch technisch und spielerisch ist´s eher altbacken. Zu leicht kommt die spartanische Grafik ins Stocken, zu langsam werden die Steuerbefehle umgesetzt. Selbst frenetische Prügel-Freaks greifen lieber zu Capcoms „Street Fighter"-Serie - deren Bitmap-Figuren prügeln sich um einiges flotter über den Bildschirm. Übrigens: Passend zum Spiel gibt´s die „King of Fighters"-Uhr (siehe Bild). Das schicke Teil macht sich gut auf jedem Schreibtisch und hat verschiedene Kämpfer zum Motiv - für knapp 100 DM besorgt sich der SNK-Fan das Chronometer.



Option Tuning Car Battle 2

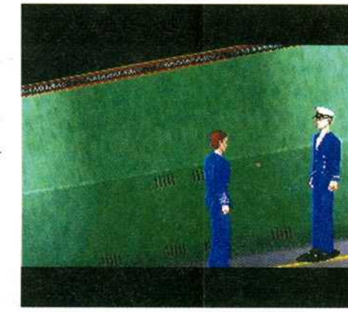
Jalecos Rennspiel besitzt im Zeitalter von „Gran Turismo" und Co. keine Existenzberechtigung - trotz Tuning-Option und vier Renn-Klassen. Die Grafik-Routine strotzt nur so vor Darstellungsfehlern und ploppt munter vor sich hin. Außerdem kommt das Geschwindigkeitsgefühl in keinster Weise rüber: Trotz 180 km/h auf dem Tacho fühlt Ihr Euch wie bei einer Stadtrundfahrt durch Tokyo. Fazit: Import-Fans machen einen großen Bogen um den Racer!

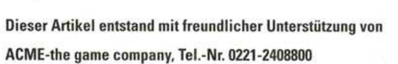
Rising Zan- The Samurai Gunman

Von UEP-Systems „Coolboarders 1+2" kommt ein eher langweiliges Action-Adventure. Ihr schlüpft in die Rolle des Samurai-Sheriffs Zan und sorgt für Recht und Ordnung. Unterstützt werdet Ihr dabei von einem scharfen Säbel und einer tödlichen Pistole - doch Spaß will mit dem pflichtbewußten Gunman nicht aufkommen. Die Steuerung ist hakelig, die Grafik trist und der Spielspaß schwindet mit jedem eliminierten Gegner.

Sepentrion - Out of the Blue

Der Mega-Hit „Titanic" zieht weite Kreise: Sogar in der japanischen Videospielbranche wollen die Entwickler auf der Hype-Welle rund um das James Cameron-Werk mitreiten. Human (programmierten u.a. „Formation Soccer" auf der PC-Engine, „Human Wrestling" auf dem Mega Drive) veröffentlicht in Fernost ein Adventure rund um die Untergangs-Thematik. Der Meeres-Kreuzer „King Weenzer" steht kurz vor dem Untergang - und Ihr seid an Bord des Schiffes. Nach und nach steigt der Wasserpegel, Euer Ziel heißt: Entkommen! Ab und zu trefft Ihr auf weitere Passagiere und führt gepflegte Konversationen - aufgrund der Sprachhürde bleibt Euch nichts anderes übrig als dem Wellenrauschen zu lauschen. Auf Effekt-Sensationen wie im Film-Vorbild müßt Ihr verzichten, doch auch für PlayStation-Verhältnisse ist die Polygon-Optik unterer Durchschnitt.

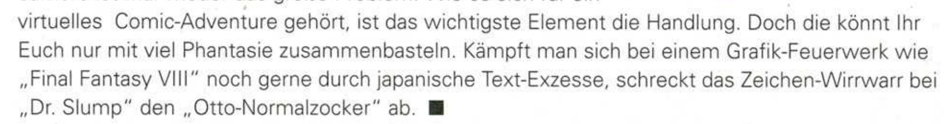




Dieser Artikel entstand mit freundlicher Unterstützung von ACME-the game company, Tel.-Nr. 0221-2408800

Dr. Slump - Vom Comic-Charakter zum Videospiel-Helden

Wer das Comic-Special der letzten Ausgabe intensiv studiert hat, dem ist der Name Akira Toriyama zumindest ein Begriff. Comic-Fans lieben den Zeichner-Guru für seine „Dragonball"-Serie. Im Manga-verrückten Japan ist der Mann schon fast ein Volksheld, und auch vor „Dragonball" war Toriyama nicht untätig. Mit „Dr. Slump" erschuf der Designer seine erste erfolgreiche Comic-Reihe. Bandai (Tamagotchi-Erfinder) hat jetzt in Japan eine PlayStation-Adaption des Mangas veröffentlicht. Ihr steuert ein niedliches Anime-Mädchen (Mandelaugen und Grinsgesicht inklusive) durch knallbunte Comic-Szenerien. Das Adventure wurde ganz im Stil des Vorbilds gehalten, Liebhaber freuen sich über die authentische Konsolen-Umsetzung. Die Sprachbarriere ist mal wieder das große Problem: Wie es sich für ein virtuelles Comic-Adventure gehört, ist das wichtigste Element die Handlung. Doch die könnt Ihr Euch nur mit viel Phantasie zusammenbasteln. Kämpft man sich bei einem Grafik-Feuerwerk wie „Final Fantasy VIII" noch gerne durch japanische Text-Exzesse, schreckt das Zeichen-Wirrwarr bei „Dr. Slump" den „Otto-Normalzocker" ab. ■









Letzte_Meldung:

Rollenspieler aufgepaßt: Im November erscheint in den USA „Final_Fantasy_Anthology".

Im Gegensatz zur (bereits seit dem 11.03. erhältlichen) japanischen „Final_Fantasy_Collection" (mit „Final Fantasy IV, V, und VI", begeben sich amerikanische PlayStation-Abenteurer „nur" mit Teil V (dort bisher unveröffentlicht) und VI (in den USA: FF III) auf Rollenspiel-Pfade.

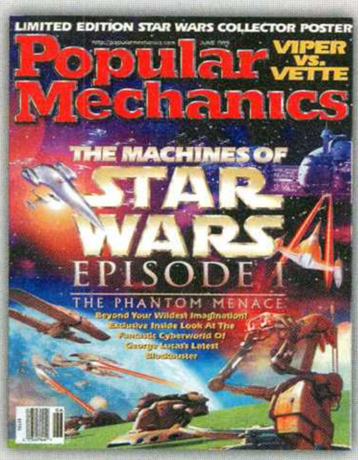
Die Square-Klassiker werden mit hochwertigen FMV-Sequenzen aufgepeppt, Fans der SNES-Spiele dürfen sich schon einmal freuen!

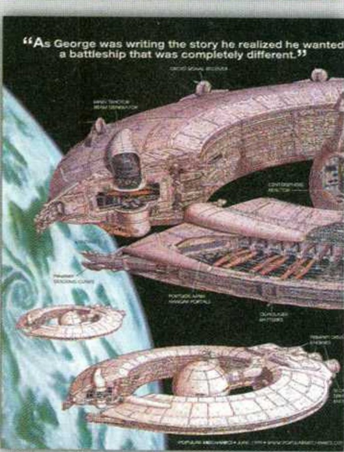


Star Wars - Mögen die Moneten mit euch sein



■ Der Hype und die Folgen: Fan im Kaufrausch





■ Der Hype und die Folgen: Während das "Newsweek"-Cover niemanden verwundert, macht die aktuelle "Popular Mechanics"-Ausgabe den Ausmaß der "Star Wars"-Thematik deutlich. Das Motoren- und Heimwerkermagazin will auch ein Stück vom Kuchen – und berichtet kurzerhand über die Technik der Weltraumkreuzer, mitten zwischen Ferrari-Motoren und Rasenmähern.

Den obligatorischen Blockbuster-Hype kennen wir alle: Schulmädchen geben für ein Poster von Titanic-Held Leonardo Di Caprio ihr letztes Hemd, hartgesottene Hollywood-Fans schlafen in Robert De Niro-Bettwäsche, Kinder wünschen sich zum Weihnachtsfest "Jurassic Park"-Spielfiguren und schlecken bei sommerlichen Temperaturen an ihrem "Glöckner von Notre Dame"-Eis. In diesem Jahr aber leidet die Vielfalt – das "Star Wars"-Merchandising walzt alles andere gnadenlos platt. Wer das Glück hatte, in den letzten Tagen die Vereinigten Staaten zu besuchen, kann ungefähr abschätzen, welche Ausmaße der Hype um die "Episode 1" inzwischen angenommen hat. Nichts, wirklich nichts bleibt verschont – Darth Maul, Obi Wan und Anakin Skywalker blicken Euch an jeder Straße, in jedem Laden direkt ins Gesicht - und schielen Euch gierig in den Geldbeutel.

Vor 22 Jahren kam der "Krieg der Sterne" quasi aus dem Nichts – den durchschlagenden Erfolg von George Lucas' Sternensaga hatte niemand erwartet. Die Merchandising-Lawine kam erst später ins Rollen. Wer sich schon damals hinsetzte und die Spielfiguren lieber brav und originalverpackt verräumte, hat inzwischen eine gute Kapitalanlage. Diesmal wird's bedeutend schwerer – zum Verkaufsstart der Spielfiguren brach in amerikanischen Kaufhausketten das Chaos aus. Fans, Sammler und der Rest der Welt balgten sich noch an der Scannerkasse um komplette Figurensätze. Die meisten der kleinen PVC-Helden werden Ihre Umverpackungen niemals verlassen – in der Hoffnung auf eine Wertsteigerung in ferner Zukunft.

Das Erstaunliche an dem Phänomen: Lucasfilm muß für die Vermarktung seiner Blockbuster kaum Geld investieren. Stattdessen streiten sich zahlreiche Lizenznehmer um die zugkräftigen Logos und Konterfeis von der großen Leinwand. Ein Umstand, der sich nicht unwesentlich auf den Preis auswirkt: Pepsi griff schon vor zwei Jahren besonders tief in die Tasche – für 2 Milliarden Dollar erwarb man bis zum Jahre 2005 das Recht, sämtliche Getränke mit "Star Wars"-Helden schmücken zu dürfen. Nach und nach bringt man 24 verschiedene Motive in den Handel – wobei es sich bei vier Yoda-Varianten angeblich um limitierte Editionen handelt. Fans werden sich diese Auflage nicht entgehen lassen – auch wenn sie sonst vielleicht lieber zur Konkurrenz aus dem Hause Coca Cola greifen.

Lucasfilm beschäftigt sich somit weniger mit dem Umfang und der Art der Promotion als vielmehr mit deren Koordination. Das Interesse am "Star Wars"-Thema muß auch niemand mehr erschaffen – stattdessen arbeiten die Amis lieber am reibungslosen Ablauf. Der hat im Fall der "Dunklen Bedrohung" (so der deutsche Titel von "Phantom Menace") auch prompt gegriffen. Als im November letzten Jahres der Trailer in die Kinos kam, stahl er vielen Hauptfilmen die Schau. Daß viele zahlende Gäste nach der zweiminütigen Vorschau den Saal verließen, ist kein bloßes Gerücht. Als Apple Computer den Clip (fertig zum Download) ins Internet stellte, griffen zehn Millionen Online-User auf den Service zurück. Das Buch zum Film ist ebenfalls ein Erfolgsgarant – noch bevor Ballantine es veröffentlichte, war ihm ein Platz in den Bestseller-Listen schon allein wegen den zahllosen Vorbestellungen sicher.

Der Kult hat aber nicht nur wirtschaftlich positive Folgen: Experten rechneten nach der Filmpremiere am 19. Mai aus, daß sämtliche "Blaumacher" ihren Arbeitgebern Kosten in Höhe von umgerechnet 500 Millionen Mark verursachten.

Ein schlechtes Gewissen braucht "Star Wars"-Vater George Lucas deswegen trotzdem nicht zu haben, hat er sich seinen Erfolg doch so gut wie alleine erarbeitet. Als die Investoren sich wegen der hohen Produktionskosten des ersten Films Sorgen machten, erklärte sich der gewiefte Geschäftsmann bereit, auf die Hälfte seines Regie-Honorars zu verzichten. Im Gegenzug beanspruchte er die Rechte an den Merchandising-Einnahmen für sich – ein mehr als cleverer Schachzug. Die "erste" Trilogie spielte 1,5 Milliarden Dollar ein – durch den Verkauf von Bettwäsche, Zahnbürsten, T-Shirts, Taschenlampen und (natürlich!) Videospielen floß jedoch die dreifache Menge an Geld. Für die "Phantom Menace"-Vermarktung prognostizieren Experten ein Vielfaches davon.

Doch wie das im Business nun mal so ist – jeder gute Deal hat seinen Preis. So gab Lucas selbst die Order, daß er vor dem 3. Mai kein einziges "Star Wars"-Spielzeug in den Geschäften sehen will, schließlich würde dies die Vorfreude zerstören. Rebellen wurden nachdrücklich gewarnt – wer die Produkte früher ins Regal stellt, wird ersatzlos von der Zulieferer-Liste gestrichen. Ergo: Anakin Skywalker und Qui-Gon Jinn müssen draußen bleiben.

Fazit: Egal wie gut oder schlecht die Kritiken im Vorfeld ausfallen – an "Star Wars" kommt diesen Sommer niemand vorbei, weder Tante Emma an der Ecke, noch der Chefeinkäufer von Toys 'R Us. Und Ihr schon zweimal nicht – oder gebt Ihr was auf überkritische Spielverderber? Nein – das Merchandise-Imperium hat Euch nämlich schon so weit gebracht, daß Ihr Euch selber ein Bild vom Film machen müßt. Keine Diskussion! ■

Jeder will ein Stück vom milliardenschweren "Star Wars"-Kuchen. Die teuersten Lizenz-Deals haben wir für Euch zusammengesucht.

1) Pepsi / 2,5 Milliarden Dollar



Bereits 1997 sicherte sich der Limo-Gigant die Rechte für Getränkedosen im Weltraum-Look. Die Lizenz schließt viele Pepsi-treue Fast Food-Ketten ein, z. B.: Taco Bell, KFC und Pizza Hut. Der Vertrag läuft bis zum Jahre 2005.

2) Hasbro / 500 Millionen Dollar



Der Spielzeug-Riese garantierte Lucas diese Mindestsumme an Royalties, auf jeden Fall aber 20 Prozent des Umsatzes. Dürfte nach unserer Einschätzung kein Problem sein – schließlich fertigt Hasbro nahezu jedes "Star Wars"-Spielzeug.

3) Lego / 50 Millionen Dollar



Der dänische Spielzeug-Hersteller mit den Kult-Bausteinen beschreitet ungewohnte Wege. Die "Star Wars"-Bausätze sind das erste Lizenz-Produkt der Lego-Firmengeschichte.

4) Ballantine / 1 Million Dollar

Ballantine Litho-Sales Inc.

Ballantine veröffentlicht alle "Star Wars"-Bücher – gewöhnlich handelt es sich dabei um Bestseller.

5) Lucasfilm / 3 Dollar 50 Cent

Lucasfilm lacht sich ins Fäustchen – die gigantische Promotion-Arbeit kostet so gut wie nichts. Außer den Kinotrailern, Postern und einer Web-Seite kümmerten sich andere um die Vermarktung des Films – und zahlen dafür horrende Summen. ■



aus.getrixt!
Tips & Tricks zu aktuellen Spielen!



BLOODY ROAR 2
PSX

Als Gado spielen:
Spielt den Arcade-Modus mit einem beliebigen Charakter komplett durch.

Gegen Shen-Long kämpfen:
Um gegen diesen Schurken in einer Special-Stage antreten zu dürfen, müßt Ihr den Arcade-Modus durchspielen, ohne(!) ein Continue zu benutzen.

Als Shen-Long spielen:
Besiegt Shen-Long in der Special-Stage.

Extra Kämpferoutfits:
Spielt das Spiel mit allen Charakteren im „Arcade-Modus" durch. Nun könnt Ihr im Kämpferauswahl-Bildschirm ein weiteres Outfit anwählen, indem Ihr den Kämpfer mit Start auswählt.



GRAND THEFT AUTO: 1969 LONDON
PSX

Superpasswort:
Möchtet Ihr die britische Metropole mal so richtig aufmischen? Leider fehlt Euch ausreichend Munition, oder Ihr geratet andauernd in die Fänge der Polizei? Kein Problem mit folgendem Cheat:
Gebt als Spielernamen „**HAROLDHAND**" ein, und schaltet so die folgenden Hilfsmittel frei: Alle Level anwählbar, alle Waffen zur Verfügung, unendlich Munition, Panzerung, 99 Leben, keine Polizei und Koordinaten-Anzeige.

Extra Passwörter:
Gebt die folgenden Passwörter immer als Spielernamen ein!
Alle Level anwählbar: ....PENTHOUSE
99 Leben: ....MCVICAR
Keine Polizei: ....GRASS
Koordinaten anzeigen: ....SWEENEY



BEETLE ADVENTURE RACING
N64

Novice-Bonus-Autos:
Absolviert die Anfänger-Tracks und erhaltet folgende Bonus-Beetles: *Beetle mit Rennstreifen, Beetle mit „8", Beetle mit Blitzstreifen.*

Advanced-Bonus-Autos:
Absolviert die Advanced-Kurse und freut Euch über: *„8er"-Beetle mit Spoiler, „Blitz"-Beetle mit Spoiler, „Flower"-Beetle.*

Professional –Bonus Auto:
Beendet Ihr die Championship als Sieger, gibt's zur Belohnung den *„Alien"-Beetle.*

Bonus-Modus:
Absolviert die Championships in allen Schwierigkeitsgraden und der Bonus-Modus öffnet sich. Gewinnt Ihr den auch noch, bekommt Ihr zur Belohnung den „Polizei"-Beetle. Betätigt Ihr während der Fahrt C-←, geht Eure Sirene los. Praktisch: Die anderen Fahrer werden immer langsamer und stoppen schließlich.

POWER STONE
Dreamcast

Extra-Optionen:
Spielt den „Arcade"-Modus mit einem beliebigen Charakter auf einer Schwierigkeitsstufe Eurer Wahl durch. Die „Extra Options" sind jetzt anwählbar.

Als Kraken spielen:
Spielt „Power Stone" mit allen acht Charakteren durch und Ihr erhaltet „Kraken".

Als Valgas spielen:
Spielt das Spiel mit „Kraken" durch und „Valgas" befindet sich ab jetzt im Kämpferfeld. Um „Final Valgas" zu erhalten, müßt Ihr mit „Valgas" auf Level 8 erfolgreich sein. Auf Seite 12 der „Power Stone Collection" findet Ihr die dicke Schleimmade. Beachte: Ihr könnt ihn nur im „VS."-Mode anwählen.

Bonus-Items:
Spielt „Power Stone" mit vier verschiedenen Charakteren durch, und Ihr bekommt: Schild, Maschinengewehr, Strahlen-Gewehr und einen Stab zum Klauen der Gems.

Endsequenzen anschauen:
Habt Ihr den Prügler durchgespielt, öffnet sich Seite 14 der „Power Stone Collection". Hier schaut Ihr Euch die Outros aller Charaktere an.

Alternative Outfits:
Drückt bei der Charakter-Auswahl „B" und schlüpft in neue Kampf-Klamotten.



BLUE STINGER
Dreamcast

200 Hassy Drinks:
Spielt das Climax-Abenteuer durch und speichert ab. Startet ein neues Spiel mit diesem Spielstand und schaut im Inventory nach: Ihr habt jetzt satte 200 Heiltränke (100 kleine und 100 große).

Wärmesuchendes Laser-Gewehr:
Spielt „Blue Stinger" zweimal durch und speichert anschließend ab. Startet das Spiel neu und Ihr erhaltet eine neue Waffe: Ein durchschlagkräftiges Gewehr mit vier Lasern. Diese Wumme gibt's in keinem Shop oder Automaten zu kaufen.

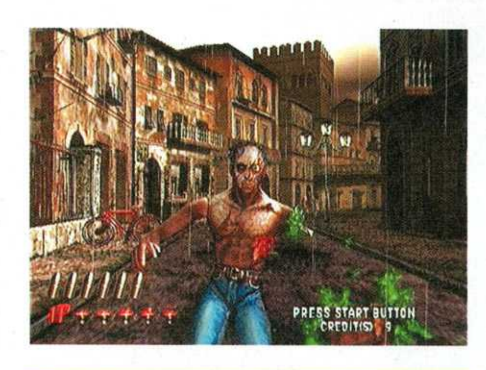


Mad Mode:
Nach dreimaligem(!) Durchspielen von „Blue Stinger" speichert Ihr ab und startet neu. Im neuen „Mad Mode" habt Ihr 200 Hassy Drinks, alle Waffen (inklusive dem Strahlen-Gewehr), sowie maximalen Munitionsvorrat.

Laborkarten-Code:
Ihr erhaltet die Laborkarte an „Rat's Place". Geht damit zurück zu Janean. Sie fragt Euch nach dem Code. Gebt „0513" als richtige Antwort ein.

Bankkarte-Code:
Geht zur „Bank of Kimra" und gebt folgende Codes ein:

Bank Card	Passcode	Gegenwert
Eliot	3532	$ 20
Kimra	1008	$ 4000
Yucatan	1861	$ 5700



THE HOUSE OF THE DEAD 2
Dreamcast

Score-Anzeige:
Gebt im Hauptmenü folgende Kombination nacheinander ein: ←, ←, →, →, →, ←, →.

Bonus-Raum:
Habt Ihr den Shooter erfoglreich beendet und keine einzige Geisel getötet, öffnet sich der „Bonus Room".

Bonus-Optionen im „Boss Mode":
Spielt den „Boss Mode" durch (verdammt schwer!) und erhaltet so die Optionen „Emperor" und „Defeat All Bosses".



MARVEL VS. CAPCOM
Dreamcast

Als Lilith spielen:
Bei der Charakterauswahl setzt Ihr den Cursor auf Zangief und gebt nacheinander ein: ←, ←, ↓, ↓, →, →, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ←, ←, ↑, ↑, ↑, ↑, →, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑, ←, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, →, ↓.

Als Roll spielen:
Plaziert den Cursor erneut auf Zangief und gebt ein: ←, ←, ↓, ↓, →, →, ↓, ↓, ←, ←, ↑, →, ↑, ↑, →, →.

Als Gold War Machine spielen:
Setzt den Cursor auf Zangief , gebt dann folgende Kombination ein: ←, ←, ↓, ↓, →, →, ↓, ↓, ←, ←, ↑, ↑, ↑, ↑, →, →, ←, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, →, →, ↑, ↑, ←, ←, ↓, ↓, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑.

Als Shadow Lady spielen:
Geht mit dem Cursor auf Morrigan, und gebt ein: ↑, →, →, ↓, ↓, ↓, ↓, ←, ←, ↑, ↑, ↑, ↑, →, →, ←, ←, ↓, ↓, →, →, ↓, ↓, ←, ←, ↑, ↑, →, →, ↑, ↑, ←, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓.

Als Red Venom spielen:
Plaziert den Cursor auf Chun-Li und gebt ein: →, ↓, ↓, ↓, ↓, ←, ↑, ↑, ↑, ↑, →, →, ↓, ↓, ←, ←, ↓, ↓, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑, ←, ←.

Als Orange Hulk spielen:
Geht wieder auf Chun-Li und gebt ein: →, →, ↓, ↓, ←, ←, →, →, ↓, ↓, ←, ←, ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, →, →, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑, ←, ↑.

EHRGEIZ
PlayStation (US-Version)

Infinite Mode:
Wenn die Aufforderung „Press Start" erscheint, drückt L1+Start gleichzeitig.

Racetrack Mode:
Wenn die Aufforderung „ Press Start" erscheint, drückt R1+Start gleichzeitig.

Als Kouji Masuda spielen:
Spielt den „Arcade Modus" mit einem beliebigen männlichen Kämpfer durch.

Als Clair Andrews spielen:
Spielt den „Arcade Modus" mit einer beliebigen weiblichen Kämpferin durch.

Als Yuffie Kisaragi spielen:
Spielt den „Arcade Modus" mit Cloud Strife durch.

Als Vincent Valentine spielen:
Spielt den „Arcade Modus" mit Tifa durch.

Als Django spielen:
Spielt den „Arcade Modus" mit den acht regulären Charakteren durch – also mit keinem „Final Fantasy VII"-Kämpfer!

Als Zack spielen:
Spielt den „Arcade Modus" mit allen „Final Fantasy VII"-Charakteren durch.

Alternative Outfits:
Drückt während der Kämpfer-Auswahl ↑.



Text: Daniel Johannes

Castlevania Spieleberater Teil 2: Carrie Fernandez

castlevania spiele berater Teil 2: Carrie Fernandez

In der letzten Ausgabe haben wir Euch mit Reinhardt Schneider durch Draculas Schloß geführt – diesmal wollen wir Euch eine Wegbeschreibung der Abschnitte liefern, die Ihr nur mit Carrie zu Gesicht bekommt.

DER UNTERIRDISCHE WASSERLAUF

Nachdem Ihr in der Gruft des Heckenlabyrinths in den Sarg gesprungen seid, lauft vorsichtig nach vorne und springt sofort zurück, sobald der Boden unter Euch wegbröckelt. Springt jetzt über den entstandenen Abgrund und haltet Euch an dem Vorsprung fest – klettert aber auf keinen Fall nach oben; Ihr würdet gleich abstürzen, weil Ihr keinen Platz zum Stehen habt. Hangelt Euch stattdessen langsam nach rechts. Schlagt nach der Zwischensequenz die rechte Route ein und überquert die nächste Brücke. Unterwegs stellen sich Euch drei Eidechsenmänner in den Weg: Die blauen sind recht schwach und können problemlos mit der Spezialwaffe erledigt werden. Habt Ihr die ekligen Echsen erledigt, geht nach links weiter, und Ihr trefft eine weitere Eidechse, die einen Schalter bewacht. Tötet das Reptil aus der Distanz und weicht den Giftspotzern mit einem Rutschmanöver aus. Legt dann den Schalter um – so deaktiviert Ihr den Wasserfall. Geht zu dem linken Pfad zurück und untersucht am Ende des Gangs die Laterne. Hinter dem Wasserfall findet Ihr einen Speicherkristall. Lauft dann den Korridor entlang und achtet dabei auf die porösen Bodenstellen. Geht die Treppen nach oben und folgt dem Pfad. Am Ende des Ganges folgt Ihr den Stufen nach unten – dort erwarten Euch bereits die nächsten übellaunigen Echsenwesen. Biegt unten nach links ab und seht Euch die linke Wand genauer an. An einer bestimmten Stelle könnt Ihr durch einen kleinen Spalt rutschen. Tut das, springt auf die mittlere Plattform und anschließend auf die untere Ziegelplatte. Ein weiterer beherzter Satz und Ihr hängt am Felsvorsprung. Paßt aber auf die Echse auf – sie kann Euch schnell ins Wasser schubsen. Zieht Euch nach oben und untersucht die nächsten beiden Nischen (auf der linken Seite) nach Gegenständen. Lauft jetzt wieder zurück, rutscht unter dem Spalt durch und geht nach links weiter. Folgt dem Weg und biegt in den nächsten Korridor nach links ab – am Ende des Gangs befindet sich ein Speicherkristall. Lauft wieder hinaus und überquert den schmalen Steg. Biegt nun links ab und springt vorsichtig über die fünf Ziegelplattformen **(Bild 1)**. Drüben angekommen erkennt Ihr einen Schalter hinter dem Abgrund – um ihn zu betätigen, müßt Ihr Eure Sprünge gut timen. Geht nach dem Aktivieren zuerst rechts entlang und hangelt Euch an dem Mauervorsprung nach links – hier liegt der Vertrag von Renon, dem Händler. Dann geht es zu dem schmalen Steg zurück, wo Ihr bei der 1. Gelegenheit nach links abbiegt. Lauft die Treppe nach oben und springt über die Plattformen. Wenn Ihr Euch an den Felsvorsprung an der linken Wand hängt und Euch langsam weiterhangelt, erhaltet Ihr ein Hähnchen. Seid Ihr wieder zurück, achtet auf die herabfallenden Spikes. Wartet, bis die Stacheln komplett heruntergefallen sind, springt darüber hinweg und aktiviert den Schalter. Damit habt Ihr den Wasserfall, den Ihr von den Plattformen aus sehen konntet **(Bild 2)**, verschwinden lassen. Geht dorthin zurück und öffnet die Tür mit dem Sonnensymbol.



Bild 1

grund.legende tips:

- Zerschlagt stets alle Fackeln oder Kerzenhalter, die Ihr seht, um keine wichtigen Gegenstände zu verpassen.
- Speichert bei jeder Gelegenheit an dem weißen Kristall ab.
- Untersucht herumstehendes Mobiliar immer nach Gegenständen- oftmals finden sich hier hilfreiche Goodies.
- Kommt Ihr aus einem Raum nicht mehr heraus, weil sich die Tür nicht öffnen läßt, vernichtet alle Gegner - das sollte helfen...

DAS SCHLOßZENTRUM

Habt Ihr den Riesenstier kaltgemacht, geht zurück in den Raum mit der blutenden Statue.

Unterwegs trefft Ihr auf Actrise: Die fiese Hexe läßt Euch gegen Eure Cousine kämpfen – das arme Mädchen wurde in einen Vampir verwandelt. Haltet Euch immer auf Distanz und schießt mit Euren Feuerbällen auf sie. Scheut Euch nicht, ein Hähnchen zu verspeisen, wenn Ihr Energie verloren habt.



Bild 2

...geheime Schrift.rollen:

- Reinhardts zweites Kostüm: Das alternative Outfit, bzw. den "Gutschein" dafür, findet Ihr im zweiten Stock des Exekutionsturms, versteckt in einer der Eisernen Jungfrauen. Das lilafarbene Juwel, das dort versteckt ist, gewährt Euch nach dem Durchspielen Zugriff auf ein neues Kostüm. Den genauen Fundort entnehmt Ihr bitte dem Kapitel "Der Exekutionsturm" (Lösung, Teil 1, Heft 06/99).

- Carries zweites Kostüm: Auf der Spitze des Zauberturms findet Ihr kurz vor dem Ausgang eine geheime Passage. In der Ferne erkennt Ihr eine Fackel. Benutzt Weihwasser, um den unsichtbaren Gang sichtbar zu machen. Habt Ihr den Steg überquert, erhaltet Ihr das lila Juwel.

- Gutes / Schlechtes Ende: Wenn Ihr im Laufe des Spiels zu viele Sonnen- und Mondkarten benutzt, wird Charlie Vincent (der Vampirjäger) vor Euch Dracula erreichen. In diesem Falle wird er gebissen und verwandelt sich selbst in einen Vampir. Ihr müßt dann gegen Charlie kämpfen und seht anschließend das schlechte Ende. Seid Ihr hingegen schnell genug, werdet Ihr mit dem guten Abspann belohnt.



DER WISSENSCHAFTS-TURM

Springt zu Beginn auf den rechten Sims – paßt dabei aber auf die Geisterwesen auf. Lauft weiter bis zu den Elektroschockern – hier heißt es springen, rechtzeitig ducken und gelegentlich rutschen, um keine Verletzung und keinen Absturz zu riskieren. Weiter oben stoßt Ihr auf Würfel, die von spitzen Spikes übersät sind – Vorsicht vor Stichverletzungen! Beim Benutzen der Fließbänder müßt Ihr vor allem darauf achten, vor einem Abgrund rechtzeitig auf das nächste Band zu springen. Die Stachelwürfel kommen Euch auch auf der Treppe entgegengepurzelt – weicht den schweren Steinquadern aus. Am Ende des Ganges wartet ein Aufzug auf Euch – Ihr laßt Euch nicht lange bitten und steigt auf. Oben angekommen geht Ihr durch die große Tür. Bevor Ihr durch die nächste Tür geht, holt Euch zu Eurer Rechten das Goodie. Nehmt Euch vor gegnerischer Artillerie in Acht – und demoliert die Schußanlagen am besten so schnell wie möglich. Verlaßt den Raum durch die erste Tür auf der rechten Seite. Schlagt Ihr hier die Fackel kaputt, erhaltet Ihr einen Schlüssel. Geht nun wieder nach draußen und folgt den Treppen nach oben. Zerstört als erstes die beiden Selbstschußanlagen – anschließend springt Ihr über die kleinen Plattformen hinweg und macht von der zweiten Säule aus einen Satz auf das große Plateau. Lauft die Treppe hoch und laßt Euch nach rechts auf die untere Ebene fallen. Hinter der Tür stoßt Ihr auf drei weitere Türen – im mittleren Raum wartet der zweite Schlüssel auf einen glücklichen Finder. Kehrt dann zur Haupthalle zurück und hüpft über die Plattformen auf die andere Seite hinüber. Ihr seid jetzt wieder am Eingang – lauft nun zu der zweiten verschlossenen Tür, öffnet sie und geht nach draußen. Von hier aus erkennt Ihr in der Ferne eine Fackel – springt einfach ins Leere, um wieder auf einem unsichtbaren Pfad zu landen. Auf dem Rückweg solltet Ihr jedoch aufpassen, nicht doch in die Tiefe zu stürzen – das Ende des Stegs ist nicht erkennbar. Arbeitet Euch jetzt bis zur Spitze hoch, geht durch die nächsten beiden Türen, und Ihr stoßt auf eine weitere Pforte, die Ihr nur mit dem dritten Schlüssel öffnen könnt. Springt also über die Spikes und das Förderband – zerstört unterwegs unbedingt sämtliche Schußanlagen **(Bild 3)**. Am Ende könnt Ihr bei dem Kristall speichern und durch die einzelne Tür gehen – ganz rechts findet sich dann der dritte Schlüssel in einer Fackel versteckt. Wenn Ihr wollt, könnt Ihr jetzt zurücklaufen und die entsprechende Tür öffnen (Ihr findet dort Gold und ein Kreuz) oder Ihr betretet gleich die nächste Tür, und verlaßt damit das Level.



Bild 3

DER ZAUBERTURM

Lauft zu Beginn bis zur ersten Biegung, erledigt die Hydroborns, geht weiter und springt auf die schwebenden Kristalle. Der Abstand zwischen einigen Edelsteinen ist so



groß, daß Ihr Euch nach dem Sprung an der Kante festhalten und dann hochziehen müßt. Sobald Ihr den Turm erklommen habt, schlagt den grünen Kristall in der Mitte, um einen Gegenstand zu erhalten. Springt jetzt hinüber zu den grünen Plattformen und wartet, bis die lilafarbenen wieder erscheinen. Beginnen die lila Plateaus, sich langsam rot zu verfärben, macht sofort, daß Ihr von ihnen runter kommt. Springt nach dem Speicherpunkt über die lila Kristalle zu den großen gelben und von dort aus weiter zu dem grünen auf der linken Seite. Dazu müßt Ihr zunächst den gelben "Schalter" (ein gallertartiger Ball schwebt in der Luft) aktivieren, um die gelbe Plattform in die Höhe zu heben. Auf dem grünen Kristall zerschlagt Ihr dann den blauen "Schalter" und springt über die lila Edelstein-Plattformen zurück. Der letzte gelbe Kristall hebt sich nun so weit an, daß Ihr bequem auf den äußersten grünen springen könnt **(Bild 4)**. Von hier aus wagt Ihr dann den Sprung zu der kleinen blauen Plattform – und dann immer weiter. Von der Spitze der grünen Plattform aus seht Ihr in der Ferne ein weiteres Plateau. Die unsichtbare Brücke, die dorthin führt, ist weiter unten. Schmeißt Weihwasser, um den Steg sichtbar zu machen. In der Fackel findet sich dann das lila Juwel – nach dem Durchspielen besitzt Ihr Carries alternatives Outfit.

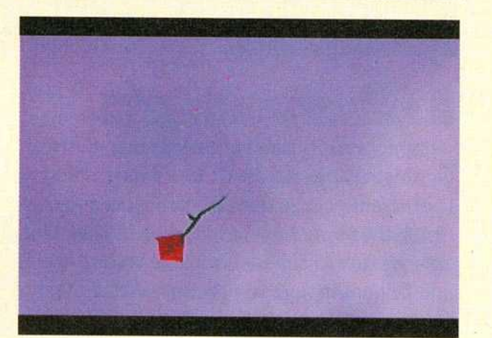
DER UHRTURM

Die zweite Begegnung mit Actrise erfordert schon mehr Aufmerksamkeit. Die Blutsaugerin attackiert gerne mit kristallklarer Magie: Die Hobby-Gärtnerin läßt Edelsteine aus dem Boden sprießen, nach einer Explosion schießen Euch lauter feine Kristallsplitter um die Ohren. In diesem Fall solltet Ihr wie wild im Kreis springen, um starke Kopfschmerzen zu vermeiden. Hin und wieder hüllt sich die Hexe in einem kristallenen Mantel ein **(Bild 5)** – Standardangriffe zeigen dann wenig Wirkung. Nur robuste Spezialwaffen bringen die glitzernde Barriere zum Zerbersten und fügen Actrise großen Schaden zu. Obwohl der Kampf nicht schwer ist, dauert er einige Zeit - das Ausweichen und das Abpassen des richtigen Angriffs-Zeitpunkts ist eine langwierige Sache. Nachdem die Gespielin des Grafen schließlich Ihr wahres Ich preisgegeben hat, steigt Ihr wieder in den Aufzug, fahrt nach unten und verlaßt das Level durch das neue Tor. ■



Bild 5











oldies but goodies
alte hefte zum alten preis
heftnachbestellung
FG 01/98
FG 02/98
FG 04/98
FG 07/98
FG 08/98
FG 09/98
FG 10/98
FG 11/98
FG 12/98
FG 01/99
FG 02/99
FG 03/99
FG 04/99
FG 05/99
FG 06/99
pro Heft 5,80 DM =
+ Porto (3,- DM, ab 3 Hefte 4,- DM - Ausland: 8,- DM, ab 3 Hefte 12,- DM)
Gesamtbetrag:
Adresse:
Name, Vorname
Straße, Haus-Nummer
Plz, Wohnort
Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck, in Briefmarken oder Scheinen mit ausgefülltem Coupon an folgende Adresse schicken:
Fun Generation · „Back Issues“ · Max-Planck-Str. 13 · 97204 Höchberg

Text: Robert Bannert

„Quest for Camelot"

Eine Queste für Camelot – für Filmemacher in aller Welt seit jeher ein beliebtes Thema. Dabei ist den wenigsten Kino-Guckern überhaupt noch klar, was der Begriff "Queste" eigentlich bedeutet: Wie die legendären Tugenden der zwölf Tafelritter ist die "Queste" integraler Bestandteil der Mythen um König Arthus und seine Trutzburg Camelot. Wer die Geschichten um den legendären Monarchen von England kennt, der kennt auch die Sage vom "Heiligen Gral": Ritter Lancelot zog aus, um das magische Artefakt zu finden und sein sterbendes Heimatland zu retten. Um seiner unglücklichen Liebe zur Königin Guinnevre zu entkommen (übrigens das zentrale Thema in "Der erste Ritter" mit Richard Gere), zog er auf eine Suche mit mystischem Hintergrund aus – Lancelot hatte eine "Queste" zu bestehen.

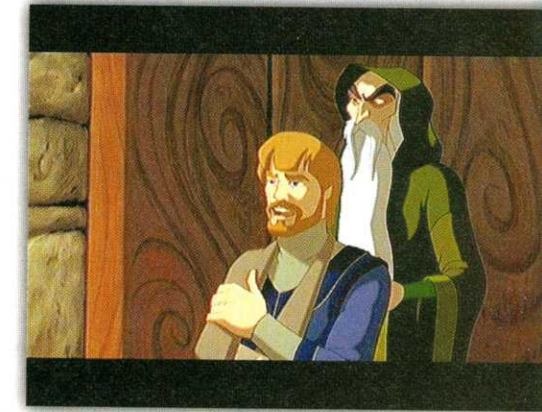
Nicht den Gral, aber ein ähnlich bedeutendes Stück britischer Schmiedekunst will Hauptdarstellerin Kaley in Warner Brothers' Trickfilm-Abenteuer "Quest for Camelot" wiederbeschaffen. Erz-Schurke und Ex-Ritter Ruber hat Zauberschwert "Excalibur" geklaut: Ein gefiedertes Greifen-Monstrum hat das Artefakt kurzerhand von der Rücken-Lehne des Herrschers geschnappt – und ist mit seiner Beute durch das Oberlicht des Tafel-Zimmers entkommen. Ziel der mythischen Bestie: Ein verwunschener Wald im britischen Hinterland.

Zeit für Möchtegern-Ritterin Kaley, den Tod ihres Vaters zu rächen: Der fiese Ruber hat nicht nur das Glück des Königreichs, sondern obendrein den Daddy unserer feschen Maid auf dem Gewissen. Der war – wie Ruber vor dem Anzetteln seiner Revolte – Ritter von König Arthus' Gnaden und ist bei einer Attacke Rubers ums Leben gekommen. Zurückgelassen hat Payrus Lionel außer seiner Frau Julianna Tochter Kaley (damals noch ein quirliger Dreikäsehoch) und seinen blinden Zögling Garret (im amerikanischen Original von Monty-Python-Ulknudel Eric Idle gesprochen).

Inzwischen sind Katey und Garret erwachsen: Die eine ist nach wie vor der Wildfang mit heldenhaften Ambitionen, der andere ein verschlossener Eremit im Verwunschenen Wald. Als Ruber das Königreich einmal mehr bedroht, macht man sich gemeinsam mit einem zweiköpfigen Comedy-Drachen auf die Suche nach Excalibur: Denn ohne die sagenumwobene Waffe des Feenvolks ist der angeschlagene Monarch gegen Ruber und seine Horden hilflos. Immer im Nacken unseres Duos sind die durchgeknallten Cyborg-Ritter von Lord Ruber. Die Monster lassen ebenso wenig locker wie dessen überkandidelter Greif, für ihren brutalen Meister nehmen die Fantasy-Bestien sogar den Kampf mit ausgewachsenen Feuerdrachen auf.

Warner Brothers' verzauberte Reise führt das Helden-Gespann durch märchenhafte Wälder und das vulkanische Heimatland schuppiger Ungetüme – für Jung wie Alt eine "Queste", die im Gedächtnis bleibt. Jede Pflanze und jeder Stein im Disney-inspirierten Großbritannien pulsieren vor Leben und wurden alle mit zauberhafter Computer-Mimik beseelt. Ob Ungeheuer, Steinmonster oder









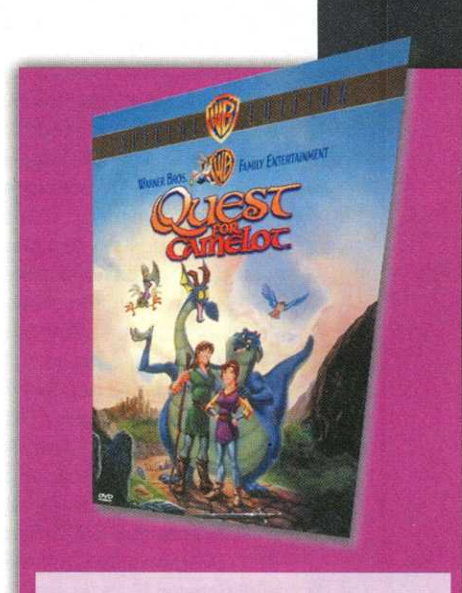
fliegender Strauch: Alles was da kreucht und fleucht, wurde mit hochkarätiger Computer-Animation auf den Schirm gebannt und via Morphing-Technik flexibel gehalten. Dabei ist die Mischung aus klassischer Cell-Animation und Render-Einspielungen harmonischer als in den meisten Disney-Streifen: Spiegelnde Wasserflächen und Baumwesen wurden so nahtlos in die Zeichentrick-Kulisse eingefügt, daß Euch der Unterschied oft erst auf den zweiten Blick auffällt. Hochwertig statt aufdringlich, und zu jedem Augenblick faszinierend. Schmerzhafte Begegnungen der animierten Art gibt's nur im letzten Drittel des Films: Der Computer-Auftritt eines berghohen Felstrolls und die gezeichnete Einspielung einer ausgelassenen über den englischen Rasen tobenden Schafherde sind eher peinlich denn eindrucksvoll ausgefallen. So erinnert der Troll vielmehr an einen mies komprimierten und verpixeltenVideospiel-Vorspann als an ein Monstrum aus dem britischen Sagenschatz, die Schafe haben wir in "Sendung mit der Maus" schon besser gesehen. Wie der radikale Qualitätseinbruch zustande gekommen ist, können wir nur vermuten – für am wahrscheinlichsten halten wir aber Budget-Kürzungen und Zugeständnisse an den knapp bemessenen Zeitplan.

Wer allerdings bereit ist, über die Schönheitsfehler hinwegzuschauen, bekommt von der ersten bis zur letzten Minute familiengerechte und attraktiv aufbereitete Märchen-Kost in Disney-Tradition: Das Gütesiegel des großen Vorbilds haben sich die Warner-Brother-Studios mit der bis dato präsentierten Zeichentrick-Kost (daruntern auch die "Glorreichen Vier" und diverse Don-Bluth-Streifen) zwar noch nicht verdient, aber man ist auf dem besten Weg dahin. Während Dreamworks mit "Der Prinz von Ägypten" vor allem jene Kinogänger ansprechen will, die schon aus den engen Micky-Maus-Hosen herausgewachsen sind, will man sich bei Warner Brothers lieber auf Bewährtes verlassen. Seichte Kost für die ganze Familie. Ein spannendes, aber nicht übermäßig aufreibendes Schmunzelerlebnis für die komplette Bande, vom Opa bis zum Enkel. Ein Anspruch, der auch dem Disney-geprägten Zeichentrick-Fetischisten gerecht wird, denn Review-Value hat der Film allemal. Vorausgesetzt, Ihr seid kein Kenner der Vorlage: Denn wer schon vorher um die Ritter der Tafelrunde weiß, erlebt eine Enttäuschung nach der anderen. Weder Dandy Gawain, noch Hexe Morgana erscheinen auf der Bildfläche, und Muskelprotz Ruber ist für den schizophrenen Mordred nur ein schwacher Ersatz. An sich noch nicht schlimm: Aber warum in Arthus' Namen eine alte Volks-Mähr aus der Mottenkiste kramen, wenn man sich ohnehin zu keinem Augenblick daran hält? So sind die Verstöße gegen den Sagenstoff ein Dauer-Ärgernis: So viel konzentrierten "Excalibur"-Schwachsinn haben wir seit der jüngsten Real-Verfilmung von "Prinz Eisenherz" nicht mehr gesehen. Erschweren hinzu kommt, daß man sich über das Charakter-Design grundsätzlich keine Gedanken gemacht hat: So sind die Figuren zwar allesamt sympathisch, aber reichlich blass. Weder Gut noch Böse lädt zum Mitfiebern ein, jegliche Idenfikations-Möglichkeiten werden Euch von vornherein genommen.

Schade um die Vorlage, schade um die knuffigen Charaktere und schade um das technische Potential: "Quest for Camelot" ist uns die zwei Stunden wert, aber was bleibt, ist ein schaler Nachgeschmack. Aber was soll's: Wer Zeichentrick-Kost bevorzugt, der hat derzeit kaum Alternativen – und bekommt mit "Quest for Camelot" auf jeden Fall einen ansprechenden Pausenfüller. Bis zum Release der Moses-Mähr und dem alljährlichen Disney-Spektakel (in diesem Fall "Tarzan") fließt noch viel Wasser die Themse runter.

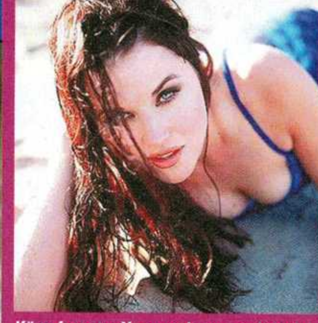
HEIMKINO TOTAL?

Was man in den letzten Filmminuten eingespart hat, wurde in die DVD investiert. Danach sieht's zumindest aus: Drachen-Dödel Devon tanzt augelassen über den TV-Schirm, hinter den Menüpunkten wird eine dreidimensionale Kamerafahrt um's nächtliche Camelot eingeblendet und in angenehmen Zeitabständen das Titel-Thema wiederholt. Auch interessante Features werden hinreichend geboten: Drei kurze Dokumentarfilme erläutern den virtuellen Werdegang von gezeichneten wie gerenderten Szenen, eine interaktive Reise durch den verwunschenen Wald stellt Euch Charaktere und Macher vor. 10 Kino-Trailer und das Musikvideo runden den Gimmick-Fundus angenehm ab. Ähnlich hochwertig ist es allerdings nur um die Optik des Films bestellt: Das Bildmaterial überzeugt, unterdessen peinigt der Sound Eure Ohren mit schrill abgemischten Dialogen und verdröhnten Bässen. Dreht Ihr den Höhen-Regler des Heimkinos dagegen runter, tönt nur noch dumpfes Gequassel aus den Boxen. Resümee: "Quest for Camelot" ist weder als Kinofilm, noch als DVD eine runde Sache, mehr als das Prädikat "nett" können wir uns beim besten Willen nicht abringen. Der ideale Film für Eltern mit DVD-Ausstattung also: Man kann kurzfristig den Nachwuchs abstellen und bei Bedarf selbst mal schmunzeln. ■



Sprachen:	Englisch, Französisch
Audio:	Dolby Digital 5.1
Untertitel:	Englisch, Französisch
Bildformat:	2.35:1 (4:3)
Muster:	Eigenimport

Text: Robert Bannert


Kämpfernatur Xena mal ganz anders: Im Internet posiert Darstellerin Luci Lawless auch privat vor der Kamera. Oben ein Schnappschuß am Strand - vor der „Xena"-Karriere. ■

Xena



- die PlayStation-Prinzessin



Als die alten Götter herrschten...

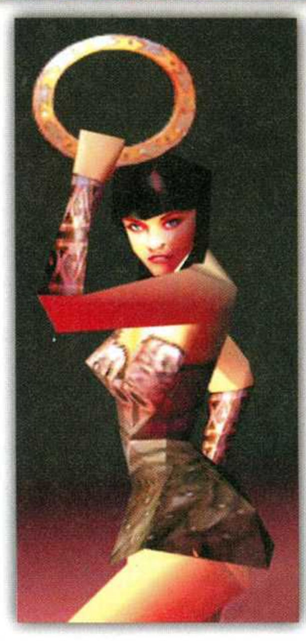
...so setzt der Vorspann zur nachmittäglichen Fantasy-Soap ein: "Xena - Die Kriegerprinzessin" steht auch hierzulande ihre Frau. Jeden Sonntag riskiert sie auf's Neue Kopf und Kragen, um die Unterdrückten im alten Griechenland vor den streitsüchtigen Göttern des Olymps zu beschützen. Die hauen nämlich mindestens genauso heftig auf den Putz wie in Parallel-Serie "Hercules": Zeus' muskelbepackter Sproß und die rustikale Krieger-Prinzessin agieren nämlich im selben Hintergrund-Universum – frei nach dem Geschichtsbuch, frei nach den Mythen und Legenden über den griechischen Götter-Himmel. Computeranimierte Drachen, Render-Harpyien und Photoshop-Filter in jedem Take: Beide Serien gelten als wegweisendes Musterbeispiel für moderne Computer-Effekte. Mit hochkarätiger Hollywood-Kost können die alten Griechen zwar genauso wenig konkurrieren wie mit "Star Trek" und Co. – aber für ein vergleichsweise bescheiden budgetierte Fantasy-Serie hat Effekt-Studio "Flat Earth Productions" Beachtliches geleistet. Die Darsteller werden geschrumpft, gestreckt und bei Bedarf mit mythologischen Bestien gekreuzt, allesamt aus dem Computer-Netzwerk und mit "Light Wave"-Software gerendert. Auch wenn die Illusion nicht ganz gelungen ist: unterhalten tut das altertümliche Helden-Duo allemal – vor allem das junge Publikum ist begeistert. Die Zahlen sprechen für sich: Die Einschaltquoten von der Krieger-Prinzessin haben sogar "Star Trek" und "Babylon 5" abgehängt, nicht umsonst hat sich Privatsender RTL die Rechte für Jahre gesichert. Xena ist beliebt wie nie, sogar den Göttersohn Hercules hat die wilde Schöne abgehängt. Was als Nebenrolle in einer der ersten "Hercules"-Episoden begann, hat sich mittlerweile zum Teenager-Kult ausgeweitet – und auch erwachsene TV-Gucker bekennen sich zur Bildschirm-Liebe. Im Serienstamm mit Kevin Sorbo noch zart gebaute Amazone, hat sich Akteurin Luci Lawless

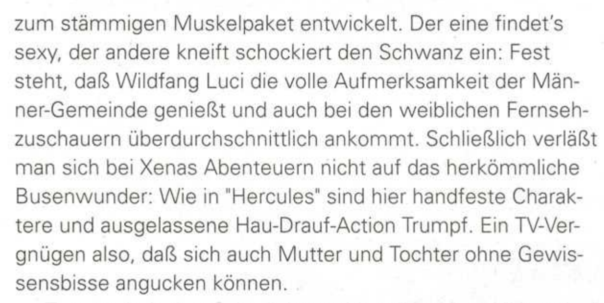












zum stämmigen Muskelpaket entwickelt. Der eine findet's sexy, der andere kneift schockiert den Schwanz ein: Fest steht, daß Wildfang Luci die volle Aufmerksamkeit der Männer-Gemeinde genießt und auch bei den weiblichen Fernsehzuschauern überdurchschnittlich ankommt. Schließlich verläßt man sich bei Xenas Abenteuern nicht auf das herkömmliche Busenwunder: Wie in "Hercules" sind hier handfeste Charaktere und ausgelassene Hau-Drauf-Action Trumpf. Ein TV-Vergnügen also, daß sich auch Mutter und Tochter ohne Gewissensbisse angucken können.

Trotz technischer Schwächen wirken "Xena" und "Hercules" zu keiner Zeit wie eine B-Produktion, vielmehr hält man konsequent das Niveau und verwöhnt die Zuschauer mit abwechslungsreichen Ausflügen in das griechische Sagenreich. Daß dabei gelegentlich auch römische und germanische Legenden den Textkopf herhalten müssen, fällt beim ungezwungenen Fantasy-Spaß kaum auf: Die Zuschauer mögen's, inzwischen treten die beiden erfolgreichsten TV-Helden auch schon mal zusammen auf. Und wer nicht auf Xena steht, für den gibt's immer noch Sidekick Gabrielle. Pausbäckig und niedlich: Die vorlaute Blondine ist die nötige Prise Sex-Appeal und zerstört das Bild der wehrlosen Frau weniger vehement wie die starke Freundin. Die Vorgeschichte gibt Aufschluß: War die eine vorher brave Dorf-Dirne, zog die andere mordend und brandschatzend durch die Welt, erst ein Schlüsselerlebnis an der Seite des römischen Senators Julius Cäsar bekehrte die Femme Fatale zum Guten.

Wo der Digi-Diskuss trifft...

...da bleibt kein Polygon-Schurke an einem Stück. Klar, daß bei so viel Trubel um die harte Kämpferin mit dem zarten Gemüt auch der erste Videospiel-Auftritt nicht lange auf sich warten läßt: Nach knallharter Agenten-Action in "Syphon Filter" ist das Reich der Mystik und Magie an der Reihe. Auch wenn wir den Waffenkult von 989 nicht eben mit fürstlicher Wertungs-Tendenz bedacht haben: Professionell ist das junge US-Studio allemal – und was wir am Messestand des potentiellen Publishing-Partners Electronic Arts gesichtet haben, überzeugte auf ganzer Linie. Malerische Hintergrundoptiken, authentische Charakter-Gestaltung und pfiffige Angriffs-Kombinationen fesselte Beat'em-Up-Spieler und "Xena"-Fans. Während Titus' Duelle Interpretation "Xena: The Fighting Game" vergleichsweise mager ausmacht, wußte die 989-Prinzessin vor allem technisch zu überzeugen: Lichteffekte und Filter glänzen in jedem Winkel der mystischen Kulisse, monströse wie menschliche Gegner turnen mit vorbildlicher Dynamik über den Schirm. Ob die PlayStation-Xena auch spielerisch Vorbild bleibt, wird sich zeigen: Entwickler 989 verspricht für das 20 Level umfassende 3D-Griechenland jede Menge Abwechslung und brachiale Kampsport-Action – ganz im Stil der Serie. Spannend wird, ob 989 dem jugendfreundlichen Serien-Image treu bleibt und auf die in den USA Beat'em-Up-üblichen Splatter-Einlagen verzichtet. In der Messe-Version haben wir jedenfalls nur funkelndes Effektinferno und transparente Blitzlichter gesichtet, von roten Pixelfontänen also vorerst keine Spur...

Zauberhafte Kultstätten, geheimnisvolle Templer-Bauten und unberechenbare Götzenbilder: 989 hat die Videospielkulisse so dicht wie möglich an der Serie gehalten, auch TV-Charaktere wie Kriegsgott Ares und Erzfeindin Calisto sind mit von der Partie. Götter, Monster und schöne Frauen: Eine Mischung, die zum 4. Quartal nicht beim TV-Sender, sondern auch in der Videospiel-Welt aufgehen soll. Wir sind gespannt – und halten Euch über unsere Vorschau-Rubrik auf dem Laufenden, sobald uns die erste spielbare Version ins Haus steht. ■

TEXT: ANDREAS ULRICH/ROBERT BANNERT



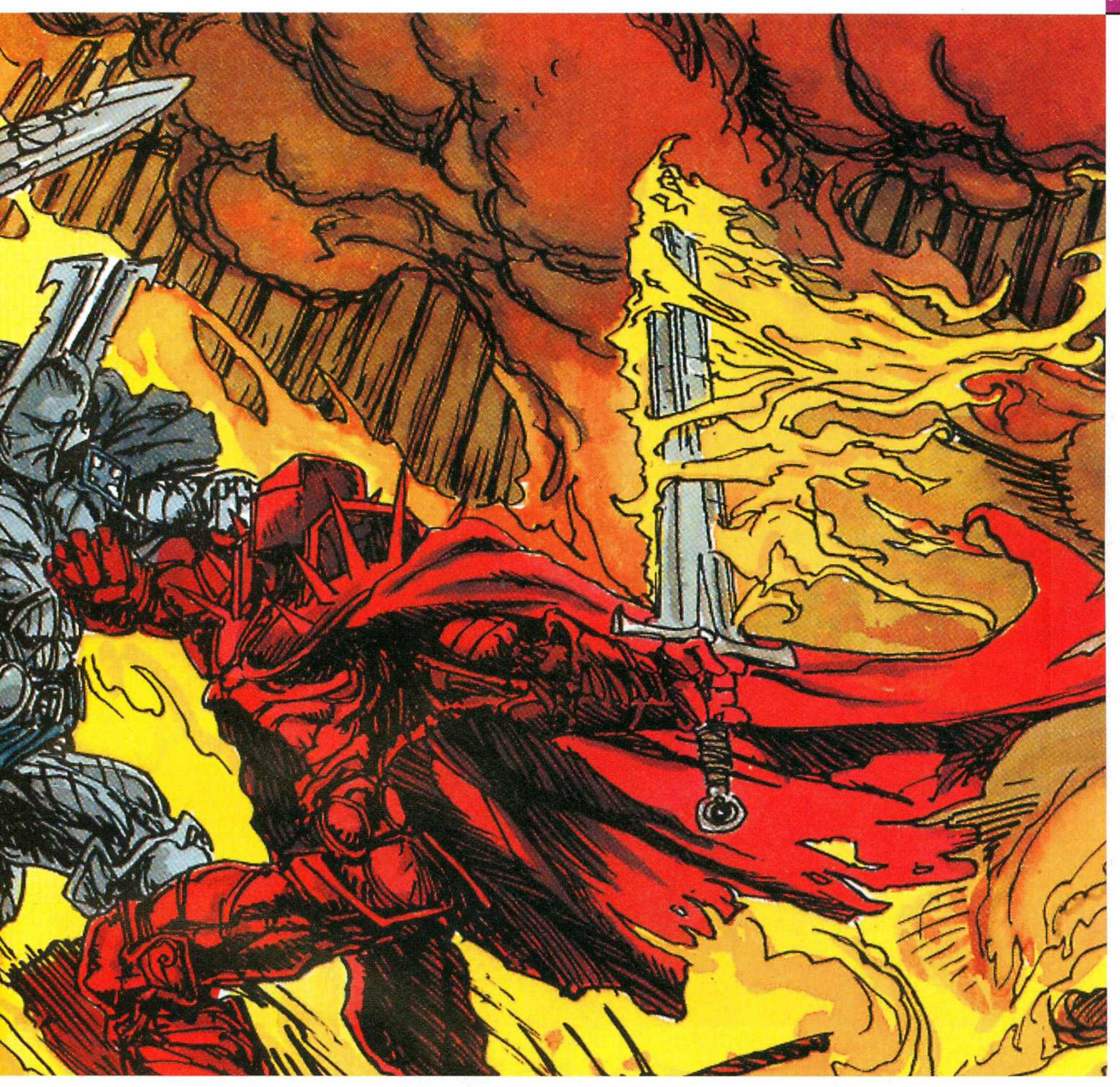
Die Chroniken des Schwarzen Mondes

COMIC-KRIEG

Nach krachig bunten Bildern, frisch aus den Pressen diverser US-Comic Verlage, präsentieren wir Euch diesmal etwas stilvollere Bilderkunst aus Europa. Meist wird der Begriff „Comic" sofort mit Disney-Charakteren, Superman & Konsorten oder Asterix & Obelix assoziiert. Der Grund dafür liegt auf der Hand: Die Heftchen und Taschenbücher bekommt Ihr an jeder Bahnhofsbuchhandlung, Massenmarktalben wie „Lucky Luke" führen alle Kaufhäuser. Dabei hat die Comic-Szene so viel mehr zu bieten, als diese „trivialen" Werke. Besonders in Frankreich und Belgien pinseln einige begabte Künstler mit viel Geduld auf ihrer Leinwand. „Die Chroniken des schwarzen Mondes" von Ledroit/Pontet und Froideval sind ein gutes Beispiel für die verkannten Werke. Der erste Teil des Fantasy-Epos erreichte Deutschland bereits 1990. Seitdem publizierte der Splitter Verlag insgesamt sieben weitere Bände. Alleine aus diesen enormen Produktionszeitspannen entnehmt Ihr, wieviel Engagement von Künstler und Autor in das Werk investiert wird.

Halbelf „Wismerhill" entdeckt an der Seite seiner Elfen-Freundin Fey und dem verschlagenen Doppelgesicht langsam seine verborgenen Kräfte. Wismerhill ist nicht nur Meister im Umgang mit seiner Lanze, ebenso geschickt schlitzt er seine Gegner mit flammendem Schwert auf - oder er vernichtet gleich ganze Heerscharen mit seinen magischen Kräften. Überhaupt benimmt sich die Gruppe auf ihrer Reise durch das Königreich Lhynn nicht so, wie man es von Helden erwartet: Sie schlägt sich auf der Seite von ruchlosen Plünderern und Mördern, bereichert sich mit Beutelschneiderei am Vermögen harmloser Kaufleute und brennt auch schon mal eine ganze Stadt nieder. Aber das Schicksal hat für Wismerhill eine bedeutendere Aufgabe vorgesehen: Ihm ist eine zentrale Rolle im Kampf der Ritter des Lichts und den monströsen Schergen aus den Reihen der Armee des Schwarzen Mondes zugedacht. Es entwickelt sich eine faszinierende Story über Intrigen, Helden und Magie - weit mehr als die üblichen „Gut gegen Böse"-Geschichten.

Außerdem darf im Comic noch gezeigt werden, was im Computerspiel schon lange nicht mehr erlaubt ist: Gliedmassen werden von kaltem Stahl zertrennt, Gedärme quellen aus zerschnippelten Leibern und nackte Schönheiten vergnügen sich mit höllischen Dämonen. Auch der Witz kommt nicht zu kurz: Wenn der strahlende Held mit Streitroß und Lanze auf Kaninchenjagd geht, kann man



sich ein Schmunzeln nicht verkneifen. Spätestens ab dem vierten Band weitet sich die Saga um den „Schwarzen Mond" zum Epos um himmlische Leidenschaft und höllische Lust aus. Richtig interessant wird's erst, als Hauptakteur Wismerhill mit den Fronten auch die Freundin wechselt: Die hübsche Elfen-Gefährtin geht in einem verfluchten Bauerngehöft verloren, ersetzt wird die eher blasse Fey von dem facettenreicheren Sukkubus. Im ersten Band noch mit gehörnten Bestien und Dämonen im Bett, teilt die verführerische Schöne ab sofort mit Wismerhill das Bett - und das bei jedem Akt in anderer Gestalt. Wen wundert's bei so viel Sex-Appeal, das man der Höllenbraut mittlerweile ihre eigene Comic-Serie beschert hat. „Sukkubus" ist die neue Serie von Froidevail und dreht sich von der ersten bis zur letzten Seite um höllische Gelüste: Sinnlose Gewaltexzesse und sinnliche Sex-Orgien.

Wismerhill dagegen beschreitet im Gegensatz zu seiner wüsten Gefährtin eher melancholische Pfade - ganz im Stil von Michael Moorcocks „Elric von Melniboné": Obwohl ein grundsolider Charakter mit sagenhaftem Potential, entscheidet sich der Halbelf für die Finsternis - und avanciert im Laufe der Folgebände zum wichtigsten Gefolgsmann von Erzmagus „Hazel Thorn". Gigantischen Schlachten, titanische Teufel und mystische Kräfte wohin man schaut: Derartige Heeresaufmärsche hat der Fantasy-Fan seit „Warhammer" nicht mehr gesehen. Auch, daß ab der sechsten Ausgabe der Zeichner wechselt, tut dem Ambiente der Serie kaum Abbruch. Der Stil ist und bleibt unverwechselbar: In der Welt des „Schwarzen Mondes" dominieren verkritzelte Tusche-Terrains und Motive mit Skizzen-Charakter. Für alle, die einen klaren Strich bevorzugen, also nicht unbedingt der gewohnte Comic-Ausflug, aber auf alle Fälle einen Blick wert. Und wer ebenso Fantasy-Epen wie französische Zeichenkunst liebt, der kommt um das schrille Blutbad ohnehin nicht herum.

Wer jetzt Lust auf die epische Saga bekommen hat, muß sich bemühen, um die Sammlerstücke noch zu bekommen. Glück hat, wer einen findigen Fachhändler in seiner Nähe weiß - dem Rest bleibt nur der Bestellweg über Internet oder Telefon. Pro Band müßt Ihr 24,80 DM auf den Ladentisch legen, als Gegenwert gibt's 44 großformatige, spannungsgeladene Seiten mit Hardcover-Einband.

COMPUTER-KRIEG

Die erfolgreiche Saga steht Pate für das neueste „Cryo" Projekt: Die Echtzeitstrate-



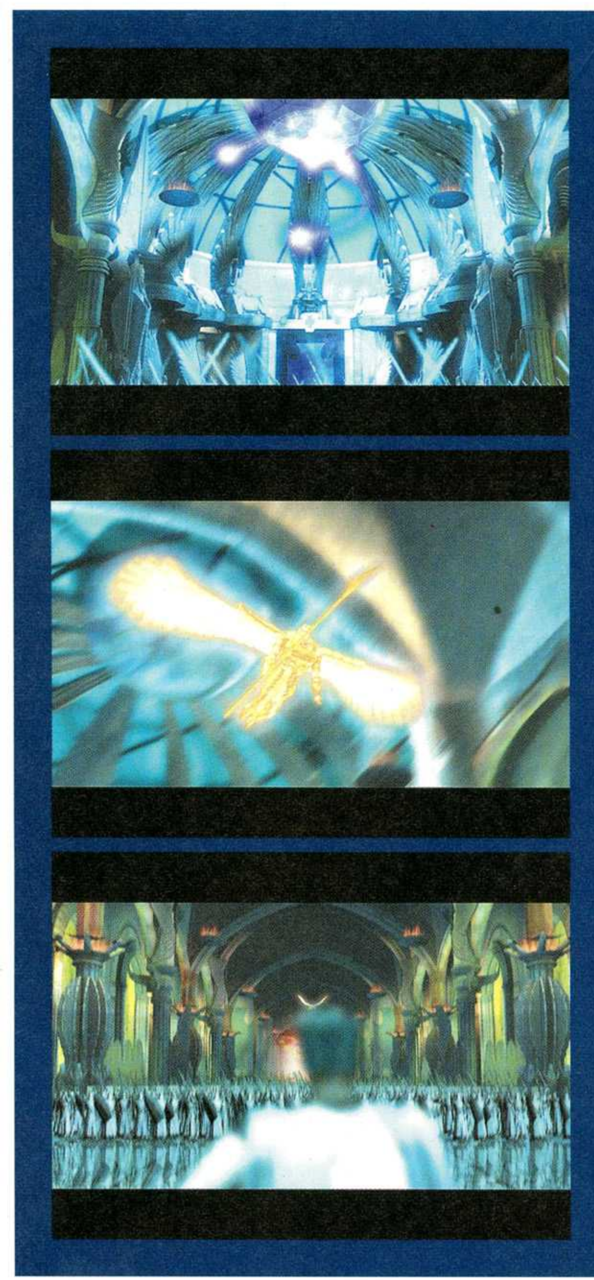


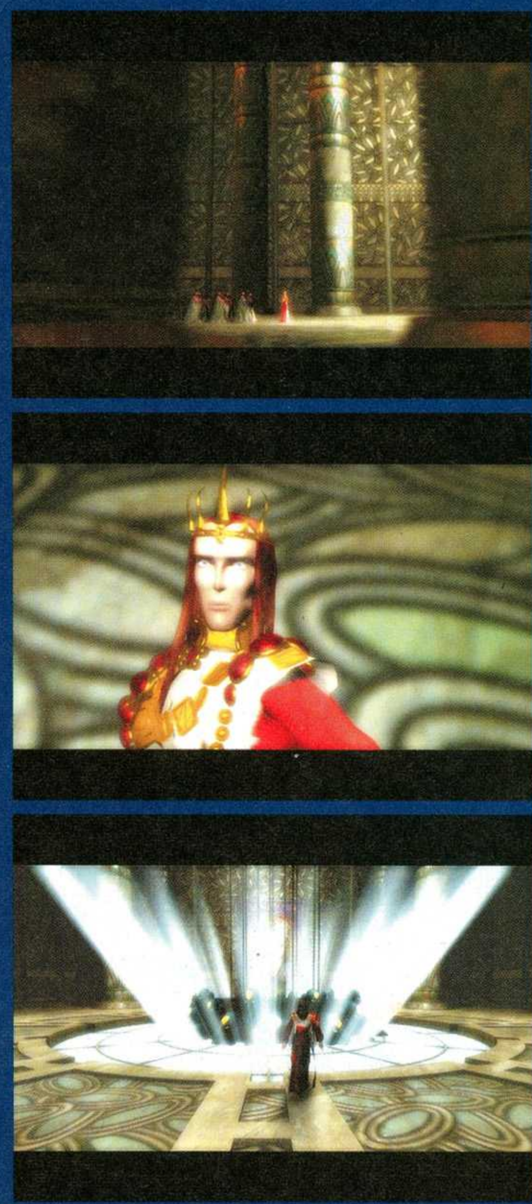
Teufel, Dämonen und skurrile Wesen wohin Ihr schaut. In den „Chroniken des Schwarzen"-Mondes zieht Ihr in herkömmlicher Echtzeit-Manier Eure Einheiten über den Schirm: Eure Mannen einzeln anklicken oder eine Box um die gewünschte Truppe ziehen, und anschließend den Zielort selektieren. Auf das, was Eure Leute in der unmittelbaren Konfrontation anstellen, habt Ihr keinen Einfluß - wie im Genre üblich wird unkontrolliert und in Echtzeit aufeinander eingeprügelt, Einfluß habt Ihr auf die Aktionen Eurer Einheiten lediglich über Voreinstellungen für Kampftaktik und Defensiv-Verhalten. Wer seine Armee ins nächste Scharmützel schickt, tut also gut daran, vorher die Fähigkeiten der einzelnen Truppen-Typen genau unter die Lupe zu nehmen: Links seht Ihr, wie die unterschiedlichen Kämpfer in „Chroniken des Schwarzen Mondes" aufgeschlüsselt werden (inklusive imposantem Artwork und animierter Figur), rechts könnt Ihr erkennen, wie die Figuren im Kampf agieren. Hier geht's - wie im Genre üblich - ziemlich wuselig zu. Um eine komplette Armee auf den Schirm zu bekommen, mußte man die Figuren ziemlich klein anlegen. Trotzdem gibt's noch jede Menge Details zu bestaunen, darunter vor allem Riesen-Modelle wie Giganten, Drachen, Baumwesen und orientalische Djinns.

gieschlachten kommen demnächst unter dem Original-Titel „Chroniken des Schwarzen Mondes" in die Regale. Für die Umsetzung hätten die französischen Autoren kaum versiertere Landsmänner als die von der Cryo-Mannschaft finden können: Der Name „Cryo" steht seit jeher für Computer- und Videospiele, die durch opulente Render-Optik glänzen. Mit den „Chroniken des Schwarzen Mondes" haben die Franzosen einen Volltreffer gelandet: Um abenteuerliche Atmosphäre auf den Monitor zu bringen, scheuten die Herren der Renderfarmen keine Minute Rechenzeit. Ritter, Drachen und Monster wurden bis ins kleinste Detail modelliert. Ebenso protzen Paläste mit wunderschönen Statuetten, reich verzierten Marmorsäulen und phantasievoller Architektur. Wen wundert's: Die gleichen 3D-Modelle kommen auch bei der Zusammenstellung der Zwischensequenzen zum Einsatz. Die bisher gezeigten Renderfilme sind atemberaubend - hunderte von Rittern des Lichts jubeln in einer kolossalen Kathedrale ihrem Anführer zu. Mit einem magischen Lichtgewitter beschwört der einen goldenen Engel, der anmutig über die Köpfe der Soldaten in die Schlacht fliegt. Begleitet wird die cineastische Einlage von gregorianischen Gesängen - schöner kann Fantasy nicht sein.

Im Spiel dreht sich wie im Album alles um „Wismerhill" und seine Kumpanen. Auf einer Stoffkarte markieren Standarten die Positionen der Truppen. Mit einem Klick wird die Armee aktiviert, eine kleine Übersicht verrät Euch, welche Truppenteile unter dem jeweiligen Banner marschieren. Besondere Sehenswürdigkeiten und Städte werden durch ein Icon repräsentiert. Nachdem Ihr das Ziel markiert habt, startet Ihr den Feldzug. Auf der Karte wird Runde für Runde gezogen, d.h. jede Armee kann sich nur innerhalb einer bestimmten Reichweite bewegen.

Am Ziel angekommen, folgt ein kurzer Dialog über das bevorstehende Scharmützel. Beispielsweise wird ein Bauerndorf von den Heerscharen des Schwarzen Mondes überrannt. Angefaulte Zombies knabbern nicht nur am Vieh, sondern verspeisen die Bauern gleich mit. Gleichzeitig klettern Horden von klappernden Skeletten aus ihrer Gruft, um Tod und Verderben über den friedlichen Weiler zu bringen. Zum Glück seid Ihr in der Nähe und versammelt sogleich Eure Truppen: Lanzenträger stoßen in Sechser-Trupps vor, in sicherem Abstand folgen die Bogenschützen. Um die Soldaten geordnet in die Schlacht zu führen, zieht Ihr einen Rahmen um die Figuren und faßt so mehrere Trupps zu einer Einheit zusammen. Auf Knopfdruck schickt Ihr die Ritter in das Dorf. Treffen Eure Mannen unterwegs auf feindlichen Widerstand, kommt es automatisch zum Kampf. Die untoten Horden sind ein leichtes Spiel für die scharfen Klingen von Wismerhills Verbündeten - schwieriger sind die dicken Brocken: Riesen, Trolle und Drachen zeigen sich von strahlenden Helden wie magischen Waffen unbeeindruckt. Um Monster dieses Kalibers zur Strecke zu bringen, müßt Ihr die Truppen





Für den Fan der Comic-Vorlage ein besonders gefundenes Fressen: Die atmosphärischen Filmsequenzen. Die bestechen weniger durch überlegene Detail-Stufe oder revolutionäre Renderings als durch stimmige Präsentation und cineastischen Sound-Track. Während die meisten FMV-Schnipsel ziemlich steril daher kommen, haben die Cryo-Grafiker ihre Computer-Szenerie ausgiebig im Photoshop nachberabeitet und mit Weichzeichnungs-Filtern verdelt. Das Resultat kann sich sehen lassen: Das gewohnt kantige Render-Ambiente bleibt aus, alle Filme sind stimmungsvoll und lebendig.
Gleich fünf mal hat man sich ins Zeug gelegt: Je nachdem welche Seite Ihr für Eure Schlachten wählt, seht Ihr andere Vorspänne. Links könnt Ihr die Ritter des Lichts beobachten, wie sie ihrem Engels-gleichen Anführer zujubeln, weiter rechts seht Ihr Imperator Hagendorf in jungen Jahren, wie er das Orakel befragt. Oben schreitet der Herrscher noch erhaben und selbstsicher in die heiligen Hallen, auf dem untersten Screenshot erkennt Ihr, wie sich der „Realitätsknoten" (so die Original-Bezeichnung aus dem Comic) des Orakels bildet und aus einem Schacht im Boden aufsteigt.

umso umsichtiger leiten und den Unhold in die Enge treiben. Einmal eingesperrt, erledigen die Bogenschützen den Rest.

ZWEIFRONTEN-KRIEG

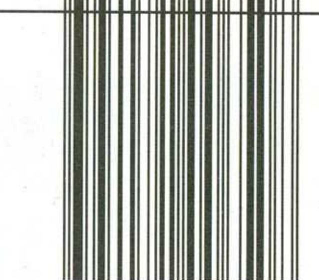
Ihr seid Wismerhill nicht verpflichtet - genauso gut dürft Ihr die Kampagne mit einer der drei anderen Parteien beginnen. Jeder Bund verfügt über einen charakteristischen Anführer, eigene Truppenteile und spezielle Fähigkeiten. Insgesamt stehen Euch über 80 verschiedene Kampfeinheiten zur Verfügung. Das Zünglein an der Waage im Kampf um die Vorherrschaft auf Lhynn sind die Nomadenvölker: Truppen der Elfen, Zwerge oder Orks verstärken je nach Bündnissen der vier großen Lager die eigenen Reihen. Stehen sich die vier große Mächte und sechs Nomadenvölker gegenüber, dann steht eine epische Schlacht bevor: Wenn 4000 Einheiten gleichzeitig befehligt werden wollen, dann könnt Ihr beweisen, ob Ihr das Zeug zum General habt.

Die für Echtzeitstrategie typischen Bauoptionen dürfen auch nicht fehlen: 120 unterschiedliche Bollwerke stampft Ihr aus dem Boden. Darunter Handwerksbehausungen wie Minen oder eine Schmiede, Rüstungsgebäude wie Kasernen , Tempel und Paläste.

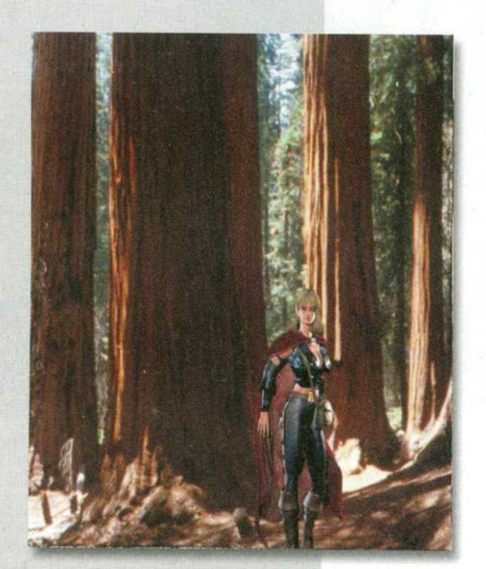
Abgerundet wird der Strategie-Mix durch ein Wirtschaftssystem: Um die Soldaten bei Laune zu halten, ist ein gesicherter Nachschub wichtig. Ihr verwaltet Eure Lehen, kümmert Euch um die Finanzen und pflegt das Hauptquartier. Das Spiel zu „Die Chroniken des Schwarzen Mondes" zieht sich über 60 Missionen hin, 15 für jede Seite. Habt Ihr von der phantastischen Grafik dann immer noch nicht genug, greift Ihr zum Editor und bastelt Eure eigene Kampagne: Mit einigen Mausklicks pinselt Ihr in Windeseile eine einzigartige Karte zusammen. Ihr wählt den Terrain-Typ (Gras, Stein, Lava usw.) und baut darauf die gewünschte Kulisse. Häuser, Palisaden und Statuen werden per „Drag&Drop"-System auf die Karte gezogen, ebenso plaziert Ihr Monster, Zauberer und Ritter.

Ob es Cryos PC-Epos in den nächsten Monaten auch auf die Konsolen schafft, steht noch in den Sternen: Trotzdem haben wir Euch den Titel schon einmal vorgestellt, um Euch den sprichwörtlichen Blick über den Tellerrand zu verschaffen. Für PlayStation und Nintendo 64 eignen sich die hochauflösenden Render-Einheiten nur bedingt, allerdings hoffen wir auf eine Integrierung ins Dreamcast-Lineup. Und für alle unter Euch, die einen Pentium-PC auf dem heimischen Schreibtisch stehen haben: Merkt Euch den Titel unbedingt vor! Fans der Comic-Vorlage kommen ohnehin nicht drum herum: Wer schon immer mal sehen wollte, wie die Horden des Schwarzen Mondes animiert in die Schlacht ziehen, für den ist Cryos Umsetzung die Geldanlage auf jeden Fall wert - und wenn es ihm dabei nur um die eindrucksvollen Filmsequenzen geht. ■

fun.generation
DAS FACHMAGAZIN FÜR VIDEOSPIELE



aus.blick 0899



Fantastische Welten

Die Adventure-Welle rollt



Legacy of Kain: Soul Reaver

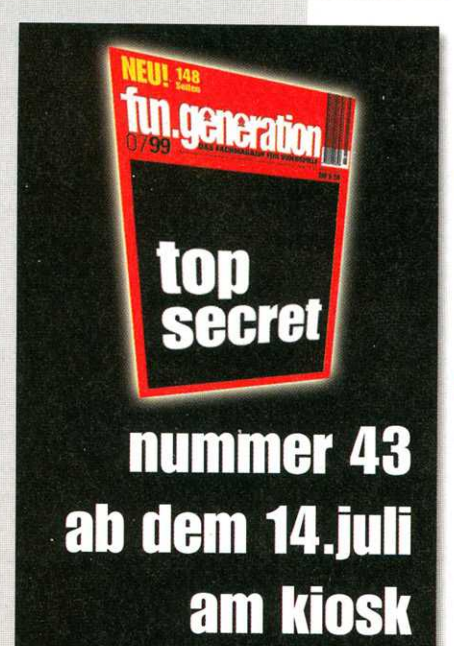
Höllische Niederkunft

Der Eidos-Vampir in der Test-Gruft



Jade Cocoon

Besser als Final Fantasy ?



nummer 43
ab dem 14.juli
am kiosk

Neuerscheinung:
Command & Conquer 3D
Nintendo-64-Strategen auf dem Kriegspfad

Reportage:
Techno Mage
fun.generation im Fantasy-Forst von Sunflowers

Neuerscheinung:
Croc 2

Vorschau
Arcaterra
Dreamcast-Rollenspieler in Germanien

Neuerscheinung:
Shadow Madness

LÜCKEN LOS MIT PLATINUM.

Nie war die Gelegenheit günstiger, die Lücken in Deiner PlayStation-Sammlung zu schließen, als jetzt – mit der neuen Platinum-Range. Drei neue Toptitel in der Platinum-Klasse der europaweit erfolgreichsten Spitzenspiele, neu aufgelegt als Platinum-Sonderedition für nur DM 49,95*. Zubeißen!

PlayStation-Powerline:
01 90/578 578 (1,21 DM/Min.)
www.playstation-europe.com
*unverbindliche Preisempfehlung









DM 49,9
UNVERBINDLICHE
PREISEMPFEHLUN



IT'S NOT A GAME

